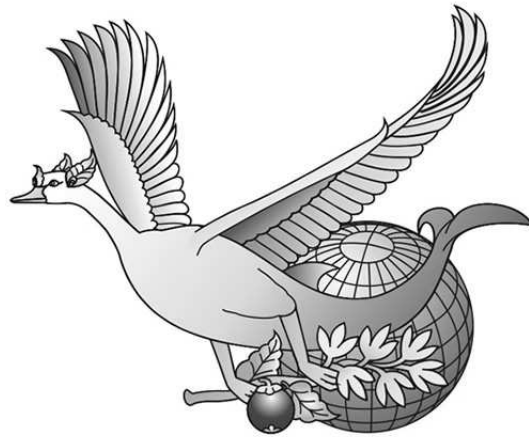


KODE/RUMPUN ILMU : 682/ETNOMUSIKOLOGI

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



***DISEMINASI AUDIO VISUAL* SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN SENI
PERTUNJUKAN RAKYAT *EMPRAK* DI DESA PLAJAN, KECAMATAN
PAKIS AJI, KABUPATEN JEPARA**

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan
Penelitian Hibah Bersaing Tahun kedua Tahun Anggaran 2014
Nomor. 3502/IT6.1/PL/2014 tanggal 6 Mei 2014

Tahun ke-2 dari rencana 2 tahun penelitian

Bondet Wrahatnala, S.Sos., M.Sn. (NIDN 0002127904)
Isti Kurniatun, S.Kar., M.Hum. (NIDN 0027026102)
Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn. (NIDN 0027058102)

ISI SURAKARTA
Oktober, 2014

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING

Judul Penelitian

: *Diseminasi Audio Visual sebagai Model Pengembangan Seni Pertunjukan Rakyat Emprak di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jember*
: 682/Etnomusikologi

Kode>Nama Rumpun Ilmu

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Bondet Wrahatnala, S.Sos. M.Sn.
b. NIDN : 0002127904
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Etnomusikologi
e. Nomor HP : 081 3290 225 96
f. Alamat Surel/Email : bondetno@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : Isti Kurniatun, S.Kar., M.Hum.
b. NIDN : 0027026102
c. Jabatan Fungsional : Institut Seni Indonesia Surakarta

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn.
b. NIDN : 0027058105
c. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

Tahun Pelaksanaan

: Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun

Biaya Tahun Berjalan

: Rp 31.000.000,00

Biaya Penelitian Keseluruhan

: Rp 74.500.000,00

Surakarta, 30 Oktober 2014

Ketua Peneliti

Bondet Wrahatnala, S.Sos., M.Sn.
NIP. 19791202 200604 1 001

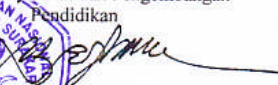
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan


Soemaryatni, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19611111 198203 2 003

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian
Kepada Masyarakat dan Pengembangan
Pendidikan


Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum.
NIP. 19681012 199502 1 001

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan yang bertujuan untuk menghasilkan produk diseminasi audio visual, sebagai tawaran model pengembangan seni pertunjukan emprak di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara. Pada tahun pertama, peneliti telah menghasilkan sebuah produk diseminasi dan rumusan model pengembangan yang nantinya di tahun yang kedua akan diimplementasikan kepada masyarakat utamanya para pengamat, kritikus, dan praktisi film dokumenter di Surakarta dan sekitarnya. Wujud implementasi yang kedua nantinya adalah pembuatan produk diseminasi dengan kemasan yang berbeda yakni lebih mengedepankan aspek edukasi yang berupa apresiasi terhadap kesenian tradisi. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan-perubahan konten dan penambahan konten produk yang berkaitan dengan nilai-nilai yang berhubungan dengan aspek edukatif. Sebagaimana disampaikan bahwa produk diseminasi pada tahun pertama lalu, menghasilkan sebuah film dokumenter yang menyajikan realitas seni pertunjukan emprak dilihat dari aspek pelaku dan kegigihan mereka dalam menghidupi seni emprak. Produk tersebut memang belum menampilkan sisi edukatif dari kesenian tersebut, karena pada tahun pertama tujuan produk ini baru menampilkan kesenian emprak dengan realitasnya di masa kini. Pada tahun kedua nantinya, produk yang dihasilkan sudah mulai menampilkan konten yang berkaitan dengan apa yang disampaikan dalam seni emprak terkait dengan aspek-aspek edukatif dan proses regenerasi emprak sebagai bentuk prediksi pengembangan kesenian ini ke masa depan. Metode yang digunakan pada tahun kedua tetap menggunakan pendekatan pembuatan film dokumenter dengan perspektif etnografi visual klasik yakni menampilkan realitas kesenian ini sebagaimana adanya, akan tetapi akan dilengkapi dengan pendekatan fenomenologi untuk melihat keberadaan nilai-nilai kesenian dari perspektif para pelakunya. Dengan demikian muatan edukatif yang muncul memang disarikan dari perspektif para pelakunya dan kemudian dapat menjadi panutan atau bentuk keteladanan yang dapat diapresiasi oleh para audiens.

PRAKATA

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Seru Sekalian Alam atas terlaksananya proses penelitian yang telah berjalan satu semester ini, hingga tersusunnya laporan kemajuan yang masih bersifat sementara. Meskipun sementara, namun diharapkan dengan adanya proses pelaporan tengah tahun ini laju penelitian yang tinggal sekian prosen dapat terselesaikan tanpa ada halangan yang merintang.

Ucapan terima kasih tak terhingga juga peneliti haturkan kepada seluruh pihak yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam meraih dana penelitian hibah bersaing pada tahun pelaksanaan 2014 ini, serta memberikan bantuan dan dukungan agar penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar. Pihak-pihak tersebut akan dipaparkan berikut ini.

1. Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DP2M), Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian dengan skim Penelitian Hibah Bersaing ini;
2. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta melalui Rektor dan Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat, dan Pengembangan Pendidikan (LPPMPP), serta Dekan Fakultas Seni Pertunjukan atas bantuan dan segala fasilitas yang diberikan kepada peneliti untuk memperlancar pelaksanaan penelitian ini;
3. Staf laboratorium Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Sanggar Teater Jejak, Refresh Production House, Satriyo Film Production yang telah memberikan dukungan dan fasilitasnya guna memperlancar proses penelitian ini;
4. Supar, Bagus, Senawi, Supangat, Edi, Ruji dan seluruh masyarakat Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara yang telah

memberikan dukungan dan kesediaan menjadi narasumber dan pelaku dalam produk diseminasi ini;

5. Keluarga Bp. Purwanto di Desa Bondo, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara yang bersedia menjadi curahan hati peneliti dan tempat mondok sementara selama di Jepara;
6. Seluruh anggota tim penelitian ini, Bondan Aji Manggala, Isti Kurniatun, Muhammad Kholid (Asisten Peneliti), Bagus Tri Wahyu Utomo (Teknisi Penelitian), dan Yayan (Teknisi Penelitian) atas bentuk dukungan dan tanggung jawab kalian semua sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik;
7. Istri Resita Rika Aryani dan kedua anakku Noor Azzura Pradnyareinala serta Almira Pradnyareinala atas doa dan dorongan moril serta spirituil kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

Akhirnya, tiada gading yang tak retak, untuk menuju kesempurnaan penelitian ini peneliti mengharapkan kritik dan saran dari banyak pihak, agar dapat meluruskan dan memberikan informasi tambahan terkait dengan hasil sementara ini. Tujuan akhir dari penelitian ini tidak akan dapat dicapai tanpa adanya kritik dan saran dari berbagai sumber guna terealisasikannya penelitian ini.

Ketua Peneliti,
Bondet Wrahatnala

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	12
BAB IV. METODE PENELITIAN	13
BAB V. HASIL YANG DICAPAI	17
BAB VI. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	
Makalah Seminar	35
Logbook atau Catatan Harian	44
Laporan Penggunaan Dana/Keluaran	54

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tingkat pemahaman atau bentuk apresiasi terhadap kesenian tradisi dirasakan akhir-akhir ini dapat dikatakan semakin rendah. Rendahnya tingkat apresiasi yang ternyata merupakan gejala umum yang menyeruak di dalam kehidupan masyarakat sebenarnya merupakan salah satu pengaruh dari mengedepannya budaya instan yang mulai merambah aspek kehidupan bersamaan dengan masuknya arus budaya pop. Oleh karena itu, seni pertunjukan tradisi kehidupannya harus dipaksa bergeser untuk tidak menjadi pilihan utama masyarakat umum. Padahal jika dilihat lebih ke dalam, kesenian tradisi mengandung muatan nilai-nilai yang dapat membentuk karakter masyarakat, utamanya adalah masyarakat pendukung kesenian ini. Nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian disampaikan melalui tutur, gerak, dan ceritera yang dikemas dalam bentuk pertunjukan yang kini sudah dapat dikatakan hampir sulit untuk ditemui.

Seni pertunjukan rakyat *emprak*, salah satu dari beberapa seni pertunjukan rakyat yang masih berupaya untuk bertahan hidup di antara derasnya arus budaya pop ini khususnya di wilayah Jepara. Dilihat dari bentuk keseniannya, lebih dapat digolongkan sebagai sebuah kesenian teater rakyat yang di dalamnya terkandung muatan-muatan ajaran kehidupan yang dikemas dalam unsur teatrikal, gerak dan musikal. Di wilayah Jepara, sejauh pengamatan yang dilakukan peneliti tinggal 2 (dua) kelompok kesenian yang masih bertahan hidup, yakni kelompok kesenian *emprak* Sido Mukti di Desa Kepuk, Kecamatan Bangsri dan kelompok kesenian *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara¹. Namun demikian,

¹ Pengamatan ini dilakukan peneliti ketika mengadakan program pendokumentasian seni pertunjukan langka pada tahun 2011. Program ini merupakan program kerja dari Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta setiap tahun mulai tahun 2010. Kebetulan

kelompok *emprak* Sido Mukti sudah memberanikan diri untuk mengadopsi budaya pop dengan memasukkan unsur-unsur baru dalam konten pertunjukannya, sedangkan kelompok *emprak* Sido Lancar masih bersikukuh untuk mempertahankan format tradisi lama dengan tanpa memasukkan unsur-unsur budaya pop ke dalam pertunjukannya. Meskipun demikian, dinamika perubahan yang dialami kelompok *emprak* Sido Lancar ini tetap terlihat, hanya saja tidak secara ekstrem merubah yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan realitas yang berhasil direkam pada penelitian tahun pertama, kesenian *emprak* kelompok Sido Lancar, masih bertahan karena faktor pelaku yang masih ingin kesenian ini hidup. Adalah Supar, pelaku sekaligus tokoh yang memiliki komitmen yang kuat terhadap seni *emprak* agar tetap bertahan di tengah budaya pop yang marak di Kabupaten Jepara. Menurutny, *emprak* dapat dikategorikan kesenian yang masih perlu untuk dihidupkan karena sarat muatan tuntunan dan kebaikan yang patut untuk diperhatikan dan diapresiasi oleh masyarakat. Di balik itu, sebenarnya Supar memang memiliki kesibukan yang justru di luar jalur kesenian *emprak*. Dia adalah seorang pengusaha yang bergerak di sektor penjualan kayu, persewaan gamelan, pembuatan instrumen kendang, dan penjualan perlengkapan peribadatan agama Hindu. Untuk menghidupkan kesenian ini, Supar selain didukung oleh para pelaku yang lain seperti Supangat, Senawi, Watir, Waris, Supat, dan Anik, ia juga melibatkan generasi muda yang tidak lain adalah anaknya Bagus Kusworo dan beberapa temannya untuk ikut andil menghidupkan kesenian ini. Meskipun, Bagus juga aktif berkesenian dangdut dan memiliki sebuah kelompok dangdut yang terkenal di wilayah Pakis Aji.

peneliti didaulat sebagai koordinator lapangan kegiatan tersebut mulai tahun 2010-2011. Pada tahun 2011 ini, di samping dilakukan kegiatan identifikasi kesenian langka, hasil akhirnya adalah dokumentasi pertunjukan secara utuh dari beberapa kesenian di Kabupaten Jepara, dan salah satunya adalah seni pertunjukan *emprak* yang digawangi oleh kelompok Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara.

Harapan Supar cukup besar kepada anak-anak muda yang dilibatkannya untuk mewarisi kesenian emprak, oleh karenanya Supar benar-benar menyiapkan potensi tersebut sebagai bentuk ladang persemaian yang nantinya di masa depan akan dapat tumbuh subur sesuai dengan zamannya. Baginya, bukan merupakan sesuatu yang dilarang untuk mengubah pertunjukan emprak, akan tetapi perubahan itu tidak sampai mengganggu esensi kesenian itu sendiri. Seperti itulah bentuk apresiasi yang dirasakan oleh Bagus dan teman-temannya seperti Edi dan Ruji yang dilibatkan Supar dalam pementasan emprak.

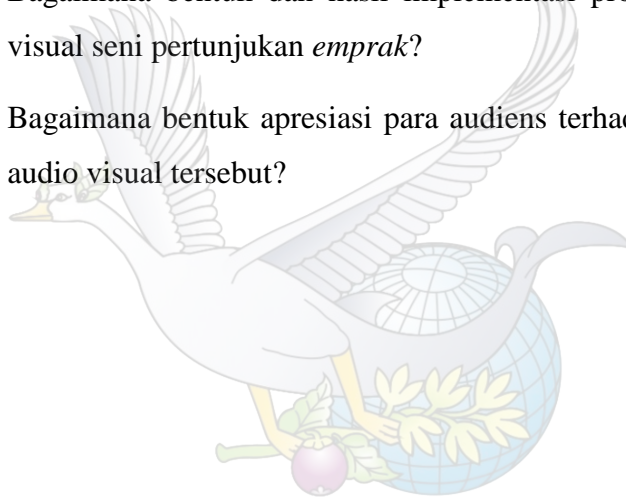
Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa berkepentingan untuk melakukan sesuatu yang dapat menjaga keberlangsungan kehidupan kesenian ini. Salah satunya dengan menawarkan sebuah model pengembangan yang nantinya dapat dimanfaatkan masyarakat pendukung dan seniman di kelompok kesenian ini sebagai wahana untuk mengembangkan diri. Pada tahun kedua ini, penelitian dilanjutkan untuk menghasilkan produk diseminasi audio visual dalam bentuk film dokumenter yang lebih mengedepankan aspek edukasi sebagai wahana untuk apresiasi bagi masyarakat dan tentunya para pelajar sebagai elemen generasi muda. Media pengembangan ini dipilih, karena proses diseminasi tidak hanya dapat dilakukan melalui tulisan semata, namun karena ini konteksnya adalah seni pertunjukan, maka peneliti mempertimbangkan aspek-aspek visual yang nantinya kurang dapat *discover* dalam wujud tulisan, maka dari itu perlu menampilkan dengan kemasan audio visual yang dapat dinikmati secara visual oleh para penikmat. Di samping itu, informasi-informasi yang terkait dengan kesenian ini, akan dirangkum dalam *booklet* yang diselipkan dalam kemasan *Visual Compact Disc (VCD)* sebagai sebuah paket yang lengkap. Untuk mewujudkan model diseminasi audio visual ini, tentunya tidak luput dari kegiatan riset yang intensif dan akurat untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam produk akhir nantinya. Di samping itu, kearifan lokal dari masyarakat setempat digunakan sebagai bahan pertimbangan mengenai aspek-aspek yang dapat masuk dalam produk diseminasi tersebut. Hal ini dilakukan karena nantinya produk ini dimanfaatkan oleh masyarakat setempat dan seniman pelaku itu

sendiri, karena itulah membutuhkan persetujuan dengan masyarakat terutama mengenai konten, untuk teknis visualisasinya tentunya membutuhkan kepekaan peneliti dalam mengemasnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka teba penelitian ini akan difokuskan kepada beberapa pertanyaan dalam rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk dan hasil implementasi produk diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak*?
2. Bagaimana bentuk apresiasi para audiens terhadap produk diseminasi audio visual tersebut?



BAB II

STUDI PUSTAKA

A. *State Of The Art* dan Hasil yang Pernah Dicapai

Pada bagian ini akan diketengahkan beberapa definisi konseptual mengenai istilah diseminasi. Menurut Jennet dan Premkumar (1996), mengatakan bahwa setiap riset yang telah dilakukan perlu dipublikasikan dan didiseminasikan. Hasil penelitian akan memperkuat atau mengesampingkan asumsi-asumsi yang telah ada sebelumnya dengan informasi yang lebih ilmiah (<http://id.answers.yahoo.com/question/>). Manfaat yang paling penting bahwa hasil penelitian tersebut dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam bidang/praktik tertentu (Dobbins, Ciliska,& Dicenso, 1998 dalam <http://id.answers.yahoo.com/question/>). Atau dengan kata lain Diseminasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Faktor utama yang dapat mendukung perkembangan suatu kegiatan/praktik dalam suatu keilmuan tertentu adalah didasarkan dan memanfaatkan hasil-hasil penelitian (<http://id.answers.yahoo.com/question/>).

Secara teknis di dunia film dan televisi, istilah diseminasi lebih diartikan berbeda yakni sebuah muara akhir dari proses produksi film atau televisi. Sebagaimana dikatakan oleh Tomy W. Taslim dalam sebuah web blog bahwa diseminasi adalah mata rantai terakhir dari sebuah kerja besar film (<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>).

Ditegaskan pula bahwasannya diseminasi merupakan sebuah aktivitas kebudayaan, dan bukan hanya sekedar kerja berat untuk menyusun dan mempersiapkan secara teknis beberapa perabot yang terkait dengan penayangan film, namun lebih ke arah sebuah sistem sosial. Menurut

Hoenigman, aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan (<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>).

Tomy menjelaskan bahwa aktivitas diseminasi karya film (pendek) memerlukan visi. Visi inilah yang akan menjadi pedoman bagi pola-pola kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu, ketika individu maupun sekelompok pelajar, mahasiswa, komunitas dan lainnya ingin melakukan proses diseminasi karya, langkah awal yang perlu ditegaskan adalah merumuskan visi. Tanpa visi, kegiatan diseminasi kurang memiliki bobot dan dapat terjebak ke dalam praktik seremonial semata. Celaknya lagi kalau ditunggangi kepentingan politik yang tidak jelas juntrungannya. Dengan perumusan visi yang tepat, strategi program yang baik, pelaksanaan proses yang efisien dan efektif, maka proses diseminasi karya film pelajar dapat menghasilkan manfaat yang maksimal bagi pelaksana, masyarakat penonton dan stakeholder lainnya (<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>).

B. Studi Pendahuluan

Sebagaimana dijelaskan di awal, bahwasannya kegiatan penelitian ini merupakan penelitian lanjutan atas yang pernah dilakukan oleh peneliti sendiri. Pada kurun waktu tahun 2010-2011, peneliti sebagai bagian dari Program Studi Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta yakni melakukan penggalan informasi dan perekaman (pendokumentasian) seni langka. Pada kesempatan tersebut, peneliti bertugas sebagai koordinator lapangan. Untuk

tahun 2010, kegiatan penggalan dan perekaman ini dilaksanakan di Kabupaten Sumenep, Madura Jawa Timur, dengan melakukan pendokumentasian terhadap kesenian yakni (1) *Dhung-Dhung Merpati*, (2) *Hadrah*, (3) *Tembang Jawi Walisongo*, dan (4) *Tong-Tong*. Pada tahun 2011, kegiatan ini diarahkan untuk melakukan penggalan data dan perekaman audio visual di Kabupaten Jepara, dengan mengambil kesenian (1) *Wayang Klithik*, (2) *Emprak*, dan (3) *Kentrung*. Akan tetapi pada kegiatan ini, hanya dilakukan pendokumentasian pertunjukan secara utuh, sehingga menghasilkan CD yang berisi rekaman pementasan seni pertunjukan yang dimaksud. Pada penelitian ini, akan lebih dipertajam dengan melakukan riset lebih mendalam dengan menggali unsur-unsur yang berupa data visual dan/atau data verbal (termasuk tulis) yang divisualkan sebagai konten dari diseminasi karya audio visual untuk salah satu kesenian yang langka di Jepara.

Pada tahun 2011, peneliti pernah mengadakan penelitian yang dibiayai oleh DIPA ISI Surakarta yang mengambil topik “Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Hidup Orang-Orang Kuna/Suker Jepara dalam Kesenian Kentrung). Penelitian ini jika dilihat sepintas kurang begitu relevan dengan penelitian yang diusulkan ini, namun sebenarnya penelitian yang dilakukan tersebut sedikit banyak mengulas tentang konsep dan ekspresi hidup orang-orang yang berusaha untuk mempertahankan keberlangsungan kehidupan kesenian yang hampir punah ini. Penelitian tersebut digunakan sebagai gambaran awal untuk mengetahui karakter masyarakat dan seniman-seniman pendukung kesenian yang dikatakan langka tersebut. Dalam penelitian tersebut sudah diulas, bahwasannya kesenian tersebut merupakan media ekspresi dari kehidupan masyarakat pendukung dan seniman yang mempertahankan kesenian tersebut. Dengan kata lain, penelitian yang telah dilakukan sedikit banyak memberikan gambaran kepada peneliti untuk melanjutkan dengan jalan

diseminasi audio visual terhadap kesenian langka yang tinggal segelintir orang yang berupaya untuk mempertahankannya.

Pada tahun 2012, melalui skim penelitian hibah bersaing peneliti mencoba untuk menawarkan sebuah model pengembangan seni pertunjukan tradisional yang berupa diseminasi audio visual dalam format film dokumenter. Hasil yang diperoleh merupakan gambaran kehidupan atau realitas seni pertunjukan langka di Jepara yang disebut *emprak* ini di masa sekarang. Pada dasarnya kupasan yang dilakukan dalam film yang diproduksi tahun 2012, dalam kajian etnomusikologi baru pada tataran awal. Dengan kata lain, pembuatan diseminasi ini masih merupakan awalan dari proses pengembangan seni pertunjukan langka sebagaimana dalam kasus seni *emprak* di Jepara. Sebagai sebuah proses, tentunya penting untuk ditindaklanjuti dengan melakukan pembenahan-pembenahan pada model yang terbentuk ini, untuk mewujudkan melalui proses implementasi konsep model ini agar dapat diterapkan sebagai model pengembangan secara lebih luas.

Identifikasi awal yang diperoleh dalam penelusuran dan pembuatan film ini sebenarnya baru mengupas permasalahan-permasalahan umum yang dihadapi kesenian tradisional yang berbasis pada seni rakyat, yakni kemandegan regenerasi dan perlawanan terhadap budaya pop yang berkembang di masa kini. Hal inilah tentunya yang perlu mendapatkan penanganan lebih lanjut dari berbagai pihak untuk dapat ikut serta memikirkan dan mempertimbangkan nasib kesenian tradisional yang berbasis kerakyatan, karena ditengarai kesenian inilah yang sebenarnya merepresentasikan kebudayaan lokalitas.

Melalui film dokumenter sebagai produk diseminasi audio visual yang telah dikerjakan peneliti ini, setidaknya dapat menjadi model untuk dapat mengembangkan seni tradisional secara lebih luas. Tahapan awal yang harus dilakukan adalah memetakan atau mengidentifikasi permasalahan sebagaimana dilakukan dalam film ini. Aktivitas-aktivitas yang bermuara pada realitas

kongkret dari para pelaku kesenian tradisi inilah sebenarnya yang dapat menggugah peran serta berbagai pihak untuk dapat membantu pengembangan kesenian secara umum. Aktivitas para pelaku yang dapat dikatakan jatuh bangun untuk dapat mempertahankan denyut nadi kehidupan kesenian di tengah derasnya arus budaya pop ini, tentunya dapat menjadi model bagi para pelaku kesenian lainnya agar dapat tetap kreatif dan aktif dalam mempertahankan kesenian tradisi rakyat yang dimiliki.

C. Roadmap Penelitian

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan rekam jejak penelitian dan/atau kegiatan lain yang berbasis riset yang mendukung proses penelitian ini. Sebagaimana telah dijelaskan di awal, bahwasannya penelitian ini diilhami atau terinspirasi dari kegiatan sebelumnya yakni *micro research* tentang penggalian data dan perekaman pertunjukan seni langka di Kabupaten Jepara. Adapun kegiatan ini dibingkai dengan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta yang dilaksanakan pada tiap tahun. Pelaksanaan kegiatan tersebut di Jepara dilaksanakan pada tanggal 9-15 Februari 2011, dengan mengambil kesenian langka sebagai objek material untuk digali informasinya dan direkam pertunjukannya, yakni kesenian (1) *emprak* di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji; (2) *wayang klithik* di Desa Bandengan, Kecamatan Jepara; dan (3) *kentrung* di Desa Ngasem, Kecamatan Batealit. Luaran yang dicapai pada kegiatan tersebut adalah, pendokumentasian pertunjukan secara utuh untuk satu *lakon* atau ceritera dari masing-masing pertunjukan. Informasi tentang kesenian dan sinopsis ceritera yang digali pada kegiatan *micro research* tersebut, digunakan sebagai suplemen dalam bentuk *booklet* yang dilampirkan pada CD yang telah diproduksi.

Capaian yang telah dilalui oleh peneliti bersama kelompok pada waktu itu, dirasakan perlu untuk ditindaklanjuti dalam bentuk riset dan/atau kegiatan lain berbasis riset. Hal ini dimaksudkan tidak lain sebagai upaya untuk ikut mengembangkan seni tradisi yang dimiliki rakyat agar tidak mengalami “kepunahan”. Hanya saja, memang perlu *action* lanjutan yang berupa penelitian-penelitian yang mengambil objek material dan objek formal terkait dengan kesenian-kesenian yang dimaksud.

Pada tahun yang sama, peneliti terlibat sebagai anggota pada penelitian yang berjudul Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Hidup Orang-Orang Kuna/Suker di Jepara yang Tercermin Dalam Kesenian Kentrung). Penelitian ini difokuskan pada penggalian simbol-simbol budaya yang ada dalam kesenian kentrung sebagai wujud ekspresi dari seniman dan masyarakat pendukung kesenian kentrung. Penggalian data dari penelitian ini merupakan proses *updating* data dari kegiatan sebelumnya, tujuannya untuk lebih terfokus pada tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui wujud-wujud ekspresi seniman dan masyarakat pendukung (yang dalam penelitian tersebut digolongkan pada orang-orang kuna/suker) kesenian kentrung yang tercermin melalui ekspresi tutur, musikal, dan simbol-simbol budaya lainnya. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 1 tahun dan dibiayai melalui skim pembiayaan Penelitian Kompetisi DIPA ISI Surakarta. Target lain dari penelitian ini, adalah melibatkan mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir skripsi. Karena itu, dari penelitian ini telah dihasilkan dua buah proposal penelitian yang layak untuk digunakan sebagai usulan tugas akhir.

Di samping itu, pada kesempatan ini peneliti kebetulan sedang menempuh studi lanjut S-3 di Program Pascasarjana ISI Surakarta mengambil minat Pengkajian Musik Nusantara, berkeinginan untuk melanjutkan kegiatan-kegiatan tersebut sebagai material untuk tugas akhir dalam bentuk disertasi.

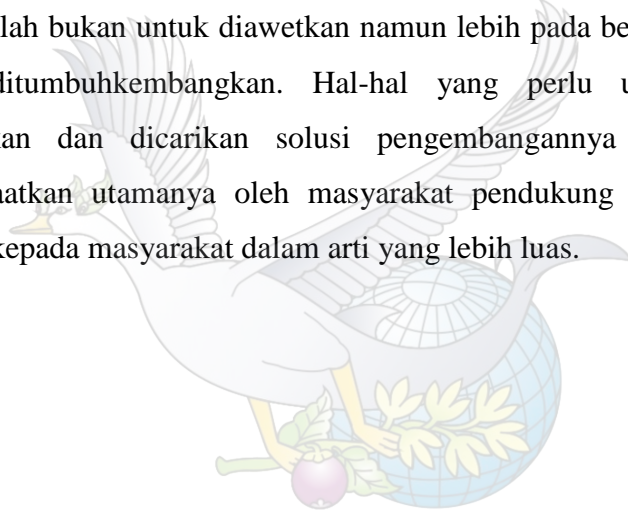
Adapun rencana disertasi yang hendak disusun berjudul Seni Orang Suker Di Jepara: Strategi Kebertahanan Hidup Kesenian Kentrung dan Emprak². Penelitian disertasi yang direncanakan adalah untuk membedah konsep-konsep berkesenian dari orang *Suker* di Jepara (dalam hal ini *suker* yang dimaksud adalah seniman dan masyarakat pendukung kesenian *emprak* dan *kenrung*). Tujuan lainnya adalah mengetahui alasan-alasan dan strategi orang-orang *suker* untuk tetap bertahan dengan kesenian tersebut. Dan pada akhirnya akan dirumuskan sebuah model pengembangan kesenian tersebut, berdasarkan konsep-konsep pemikiran dari masyarakat setempat pemilik dan pendukung kesenian yang bersangkutan.

Penelitian yang diusulkan ini merupakan bentuk penelitian lanjutan yang menjembatani hasil penelitian terdahulu dengan rencana penelitian untuk menghasilkan disertasi. Setidaknya proses penggalan data yang akan dilakukan pada penelitian kali ini merupakan proses *upgrading* dan *updating* data. Data-data yang hendak digali dalam penelitian ini lebih merupakan penggalan data yang bersifat visual dan/atau visualisasi dari data verbal dan data tulis yang telah didapatkan dari penelitian-penelitian terdahulu. Karena itu, orientasi dari penelitian ini lebih pada menghasilkan sebuah produk model pengembangan kesenian yang merupakan masukan dari masyarakat pendukung dan seniman-seniman pelaku kesenian *emprak* di wilayah Jepara.

Dengan kata lain, penelitian ini juga diharapkan menjadi pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk penyusunan disertasi nantinya. Di samping itu untuk tujuan dan manfaat yang bersifat praktis, dapat menjadi model yang dapat dilakukan oleh elemen-elemen penentu kebijakan dan dalam

²Judul ini merupakan judul awal dari usulan proposal disertasi, namun masih belum direkomendasi oleh Tim Promotor. Hal ini disebabkan, peneliti masih menempuh dua semester dalam perkuliahan yang dimaksud, dan belum menempuh Seminar Proposal dan Ujian Komprehensif. Karena itu, kemungkinan judul dapat berubah namun substansi penelitian masih tetap sama.

scope yang lebih kecil adalah pemerintah desa untuk menjadi aset pendukung untuk mempromosikan wilayahnya kepada publik yang lebih luas, supaya keberadaan dan perkembangan kesenian ini dapat dikenal dan kemungkinan besar akan mendapatkan ruang untuk pengembangan yang lebih lanjut. Untuk tujuan jangka panjang, model pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk pelestarian kesenian langka ini. Konsep pelestarian yang menjadi pemikiran peneliti lebih melandaskan pada konsep yang telah dikemukakan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yakni melalui (1) Perlindungan, (2) Pengembangan, dan (3) Pemanfaatan. Perlindungan yang dimaksudkan di sini adalah bukan untuk diawetkan namun lebih pada bentuk regenerasi tradisi yang ditumbuhkembangkan. Hal-hal yang perlu untuk dikembangkan, dipikirkan dan dicarikan solusi pengembangannya dan hasilnya dapat dimanfaatkan utamanya oleh masyarakat pendukung itu sendiri dan lebih umum kepada masyarakat dalam arti yang lebih luas.



BAB III

Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tahun Kedua

- a. Mengujicobakan hasil penelitian pada tahun pertama yang berupa feature audio visual semidokumenter tentang seni pertunjukan *emprak* kepada kesenian dengan bentuk berbeda di daerah lain yang memiliki karakter seniman, masyarakat pendukung, tentunya esensi kesenian yang sama.
- b. Menyaring bentuk apresiasi dari para audiens yang menjadi sasaran implementasi ini dengan maksud dapat memberikan masukan terhadap pengembangan produk ini.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat dikatakan memiliki *frame* pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam wilayah pengembangan kesenian tradisi yakni bagaimana memvisualkan data-data penelitian tentang seni pertunjukan *emprak* ke dalam sebuah karya feature audio visual sebagai wujud diseminasi yang nantinya dapat menjadi embrio model pengembangan seni pertunjukan itu sendiri. Inspirasi awal yang dialami oleh peneliti dalam menyusun dan akan melaksanakan penelitian ini muncul dari ketidakberdayaan seniman lokal terhadap masuknya pengaruh dan budaya pop yang semakin deras. Pengembangan model diseminasi audio visual ini, bukan upaya merubah esensi dari seni pertunjukan ini, tetapi lebih pada mempublikasikan keberadaan dan kebertahanan kesenian *emprak* yang ada di Jepara kepada masyarakat yang lebih luas.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Objek, Sasaran, Fokus, *Sample*, dan *Setting* Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang hendak dikaji dalam kegiatan penelitian dibagi menjadi dua yakni (1) objek material dan (2) objek formal. Objek material dalam penelitian ini adalah seni pertunjukan rakyat *emprak* sebagai model kesenian langka yang hampir dapat dikatakan sudah minim penggemar khususnya di wilayah Kabupaten Jepara. Objek formal pada penelitian ini adalah penciptaan model pengembangan seni pertunjukan rakyat *emprak* dengan melakukan diseminasi audio visual.

2. Sasaran, Fokus, *Sample* dan *Setting* Penelitian

Dengan objek yang telah disebutkan di atas, fokus penelitian ini adalah diseminasi audio visual sebagai model pengembangan seni pertunjukan rakyat. Sasaran penelitiannya dibagi menjadi 2 kelompok, yakni (1) seniman *emprak* di wilayah Kabupaten Jepara dan (2) masyarakat pendukung seni pertunjukan rakyat *emprak* di Plajan dan sekitarnya, yang *disampling* secara *purposive*. Sasaran ini digali datanya mengenai pendapat, tanggapan, dan kebutuhannya terkait dengan diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak*. Dengan demikian *setting* lokasi penelitian ini adalah di wilayah Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara sebagai tempat hidupnya seni pertunjukan *emprak*, dan tempat bernaungnya masyarakat pendukung kesenian ini.

Penelitian tahun kedua ini akan dimulai dengan pemutaran produk diseminasi ini kepada beberapa khalayak, yakni para pemerhati film dan akademisi di lingkungan kampus. Pemutaran film ini dirangkai dengan kegiatan diskusi yang diputar di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Surakarta dengan mengundang audiens (1) mahasiswa dan dosen Jurusan Etnomusikologi,

(2) mahasiswa dan dosen Jurusan Televisi dan Film, (3) para akademisi yang terlibat dalam Seminar Nasional pada Festival Kesenian Indonesia ke-8 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan (4) para seniman dan pemerhati seni di wilayah Jepara, khususnya di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara, serta (5) para siswa di kalangan Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Kejuruan.

Setelah dilakukan pemutaran film sebagai sebuah sarana implementasi model, peneliti melakukan tabulasi dari hasil diskusi yang dilakukan pada setiap pemutaran dengan audiens yang berbeda. Hasilnya dapat diketahui seberapa besar tingkat apresiasi dan pemahaman terhadap produk dan nantinya dapat memberikan masukan terhadap pengembangan kesenian ini.



BAB V

HASIL YANG DICAPAI

1. Hasil Evaluasi dari *Screening* Film Produk Tahun Pertama

Sebagaimana telah direncanakan dalam usulan ini sebelumnya, bahwa hasil atau produk pembuatan film di tahun pertama lalu diputar pada forum-forum tertentu demi menghasilkan kritik dan masukan terhadap penyusunan film ini selanjutnya. *Screening* atau pemutaran film ini dimaksudkan sebagai sebuah bentuk apresiasi dari berbagai elemen penikmat baik itu dari pemerhati film maupun masyarakat awam. *Screening* dilakukan pada kalangan mahasiswa umum, mahasiswa etnomusikologi, mahasiswa televisi dan film, pemerhati film dan masyarakat umum.

Sekilas peneliti akan memaparkan produk yang dihasilkan pada penelitian di tahun pertama lalu, di mana produk diseminasi dihasilkan dengan menggunakan format dokumenter yang mengedepankan perspektif film observasional. Perspektif film ini memang masih dianggap belum terlalu populer di kalangan para penikmat film, khususnya di kalangan penikmat film dokumenter sendiri. Apalagi di kalangan awam, yang masih belum terlalu mengenal film dokumenter. Hasilnya, film yang diproduksi tahun sebelumnya memang lebih mengandung esensi penggambaran realitas yang lahir dalam kesenian emprak, baik itu dilihat dari aspek pertunjukannya, perkembangannya, dan dari sudut pandang pelaku kesenian itu sendiri. Secara esensial, berdasarkan hasil yang didapatkan dari wawancara dengan para audiens yang dihadirkan saat pemutaran film ini, banyak yang menganggap film ini sangat idealis dan kurang dapat dipahami maksud dan makna yang ingin disampaikan. Peneliti tidak melakukan *judgement* atau penghakiman bahwa para penonton itu kurang interpretif dalam menyaksikan film itu, namun yang terjadi memang demikian. Faktanya para penonton merasa kurang tertarik, dan sangat aneh melihat tayangan ini babak demi babak, yang semakin kurang mereka pahami. Apalagi sebagian dari mereka beranggapan bahwa film ini tidak runtut dan alurnya tidak jelas bila dilihat dari sudut pandang dramatiknnya. Sebaliknya masukan dari para pemerhati

film, mahasiswa etnomusikologi dan mahasiswa dari jurusan televisi dan film, rupanya justru terhanyut dengan perspektif yang dibangun dalam film ini, mereka menganggap justru ini merupakan langkah yang cukup baik dalam memfilmkan seni tradisi dengan menggunakan format film yang menurut mereka sangat etnografis, dan cocok untuk memaparkan data-data yang nyata dan mengandung realitas.

Munculnya pemahaman-pemahaman yang berbeda terhadap sajian film yang dihasilkan pada tahun pertama ini, justru menjadi tantangan bagi peneliti beserta tim yang terlibat di dalam pembuatan film ini, untuk melakukan evaluasi terhadap hasil tersebut. Peneliti merasakan hal ini menarik untuk ditindaklanjuti, dan kemudian produksi model diseminasi ini akan dapat menjangkau untuk kalangan yang lebih luas, dengan cara menyusun kembali format film dokumenter yang lebih dapat dinikmati dan dapat diterima oleh banyak kalangan. Karena tujuan diseminasi ini pada dasarnya, agar dapat diterima oleh berbagai pihak, sehingga nantinya setelah mereka memahami keberadaan kesenian ini, ada upaya untuk ikut serta mengembangkannya dalam berbagai segi kehidupan.

Produksi film tersebut, dapat memancing penonton untuk menafsirkan esensinya secara lebih bebas. Tidak terkecuali dari kalangan akademis. Sebenarnya hal ini menjadi salah satu keuntungan, karena pengetahuan yang terkandung dalam realitas di dalam film ini menjadi lebih luas dan lebih banyak. Keuntungan ini dapat dirasakan oleh para penonton. Bahkan, di dalam kenyataannya dapat memancing perjalanan diskusi menjadi lebih menarik, pada setiap forum pemutaran yang dilaksanakan. Kelemahan yang dirasakan secara umum, film ini tidak dapat berbuat banyak untuk menuntun penonton untuk memahami maksud yang ingin disampaikan melalui film ini. Seperti proses konservasi, regenerasi, masalah-masalah lain yang dihadapi seniman dalam mempertahankan kesenian ini, dan potensi-potensi yang terpendam dalam seni emprak sendiri. Bahkan para penonton cenderung lebih tertarik pada wacana-wacana atau realitas-realitas yang menarik bagi mereka pribadi, seperti kekayaan Supar sebagai pengelola kesenian, celotehan para penonton ketika

menyaksikan pementasan *emprak*, budaya minum alkohol dan merokok di kalangan seniman, dan hal-hal parsial yang sebenarnya bukan esensi utama yang hendak disampaikan melalui film ini. jadi dapat dikatakan bahwa, film pertama ini berhasil dalam memperluas pengetahuan tentang kehidupan seni *emprak* di dalam masyarakatnya, namun tidak berhasil di dalam menuntun para penonton (film) untuk memahami maksud dari film ini sendiri.

2. Tabulasi Pandangan para Audiens terhadap Film Produk Diseminasi

Pada awalnya, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah model baru hasil dari evaluasi proses implementasi produk yang dihasilkan pada tahun pertama. Namun, muncul banyak sekali kendala terutama disebabkan faktor informan dari para seniman *emprak* di wilayah Plajan, Jepara. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menyimpulkan hasil implementasi berdasarkan pandangan dan apresiasi para audiens yang menjadi sasaran untuk mengapresiasi film sebagai produk penelitian pada tahun pertama tersebut.

Proses implementasi produk atau model yang dihasilkan pada tahun pertama ini, diawali dengan pemutaran produk atau feature dokumenter dengan durasi kurang lebih 35 menit tentang kehidupan kesenian *emprak* di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara. Dalam mana, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh tim mengalami kemunduran dalam hal frekuensi pementasan. Pementasan hanya dilakukan untuk memenuhi *nadzar* dan justru *job* pementasan ini berasal dari luar wilayah Plajan. Masyarakat Plajan sendiri, sudah jarang sekali menghadirkan *emprak* menjadi pilihan utama kesenian yang dipentaskan untuk mengiringi atau *ngluwari nadzar*. Di samping itu, proses regenerasi tidak berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan adanya sebuah persyaratan yang tidak tertulis dan diyakini secara turun-temurun, regenerasi harus melihat dari aspek garis keturunan, apabila terpaksa tidak ada, seniman atau sesepuh seniman harus menunjuk orang yang dipandang mampu untuk melanjutkan perjalanan kesenian *emprak* ini. Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kesenian *emprak* ini, tersaji dalam kemasan *feature* dokumenter yang

dihasilkan pada tahun pertama. Termasuk tidak berjalannya proses regenerasi dan aktivitas non kesenian yang dilakukan oleh pengelola kesenian yang menjadi tokoh utama dalam *feature* ini yakni Supar.

Setelah pemutaran *feature* dokumenter ini, disajikan diskusi untuk membahas produk diseminasi ini, yang diawali dengan paparan singkat dari tim peneliti. Paparan singkat ini berisi tentang (1) tujuan pembuatan produk, (2) esensi produk, dan (3) metode yang digunakan dalam pembuatan produk, serta (4) hal lain yang terkait dengan kesenian *emprak* di Jepara. Sasaran audiens yang dijadikan apresiator produk *feature* dokumenter ini adalah (1) mahasiswa Jurusan Etnomusikologi, Televisi dan Film, Program Studi Teater Institut Seni Indonesia Surakarta, (2) mahasiswa umum dan pemerhati film di wilayah Surakarta, (3) para seniman dan pemerhati seni di Jepara, (4) siswa-siswi Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan, dan (5) para akademisi umum dan seni yang tergabung sebagai peserta Seminar Nasional dalam rangka Festival Kesenian Indonesia ke-8, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Secara garis besar perjalanan pemutaran film produk dari penelitian tahun pertama dan diskusi berjalan menarik dan tidak jarang menyentuh ke aspek esensi atau tujuan dari program diseminasi yang menjadi sasaran dari penelitian ini. Namun demikian, tidak banyak juga yang mengundang pertanyaan di sisi teknis non substansial. Hal ini terjadi ketika pemutaran produk ini disajikan di hadapan para seniman dan pemerhati seni di wilayah Jepara.

Tabulasi yang disusun oleh peneliti ini berdasarkan dari fenomena yang terjadi ketika proses pemutaran dan diskusi ini berlangsung. Dasar pengelompokannya adalah pada (1) pengetahuan yang didapatkan dari menonton film ini, (2) apresiasi yang bersifat teknis (penyajian data berupa gambar, alur ceritera, teknik penyuntingan), (3) apresiasi yang bersifat substantif, dan (4) bentuk empati terhadap seni pertunjukan tradisi. Untuk pengelompokan audiens akan dilakukan secara berurutan berdasarkan urutan pemutaran film produk model diseminasi ini. Untuk lebih jelasnya, dapat disimak dalam tabulasi apresiasi audiens terhadap produk diseminasi seni pertunjukan *emprak* dengan durasi 35 menit ini.

No	Audiens	Kriteria				Keterangan
		Pengetahuan yang diperoleh	Apresiasi Teknis	Apresiasi Substantif	Empati terhadap seni	
1	Mahasiswa Jurusan Etnomusikologi	Realitas tentang pengelola kesenian, canda tawa penonton dalam menyaksikan pertunjukan emprak, budaya minum alkohol dan merokok, proses regenerasi yang <i>mandheg</i> , adanya keinginan anak muda untuk ingin masuk pada seni tradisi namun kurang memahami aspek historis.	Tidak terlalu banyak mempermasalahkan aspek teknis, justru kelompok ini menilai ada wacana baru dalam pembuatan <i>feature</i> . Hal ini menambah perbendaharaan mereka untuk pembuatan tugas mata kuliah yang diberikan di semester akhir	Adanya ketertarikan untuk masuk ke dalam aspek substansif ketika mempermasalahkan proses regenerasi yang terhenti, dan tidak adanya proses pembelajaran terhadap generasi muda yang ingin mempelajari kesenian <i>empyak</i>	Mulai tumbuh karena sebagian besar menyayangkan jika kesenian ini tidak berjalan regenerasinya, dapat dipastikan akan mati.	
2	Mahasiswa Jurusan Televisi dan Film	Realitas tentang pengelola kesenian, canda tawa penonton dalam menyaksikan pertunjukan emprak, budaya minum alkohol dan	Menyoroti tentang alur ceritera yang tidak runtut, tidak menjelaskan dramaturgi atau tutur visual yang baik. Terkesan editingnya kurang	Kurang banyak berkomentar tentang aspek esensi film	Adanya keprihatinan terhadap kondisi kesenian tradisi yang mulai digerus oleh budaya dangdut	

		merokok di kalangan seniman	rapi, dan pemilihan gambar tidak tepat			
3	Mahasiswa Program Studi Teater	Realitas tentang pengelola kesenian, canda tawa penonton dalam menyaksikan pertunjukan emprak, budaya minum alkohol dan merokok	Adanya pembabakan yang kurang jelas, dan kesannya pengambilan gambar dilakukan secara <i>direct (by order)</i>	Menyoroti proses regenerasi yang tidak berjalan dengan baik	Keprihatinan tinggi, karena kesenian ini merupakan salah satu bidang kajian mereka yakni teater rakyat. Jika sampai hilang atau punah, maka akan menjadi tanggungjawab mereka sebagai mahasiswa yang belajar dalam disiplin teater	
4	Pemerhati film di Surakarta	Realitas tentang kehidupan seniman dan kesenian tradisi yang hampir mati	Tidak terlalu mempermasalahkan, hanya ada anggapan bahwa ini merupakan bentuk penggarapan yang berbeda dari biasanya tentang	Film kurang menggambarkan kondisi tentang potensi seni emprak, potensi aktor, potensi nilai yang ada di dalamnya. Perlu	Cukup prihatin dengan kondisi kesenian ini, dan berharap ada pihak lain yang turut ambil peran terhadap pengembangan	

			film dokumenter	adanya gagasan untuk memfilmkan teks	kesenian ini	
5	Seniman dan para pemerhati seni di Jepara	Justru dari kalangan seniman masih banyak menambahkan ceritera mengenai seni <i>emprak</i> di masa lalu, kebiasaan-kebiasaan mereka ketika pentas, dan kehidupan di luar pentas. Di kalangan pemerhati seni juga menambahkan ceritera mengenai kondisi seni tradisi di Jepara	Tidak banyak memberikan komentar, tapi muncul kritik yang membangun seperti mengapa film tidak dibuat bercerita sebagaimana layaknya film-film yang sering mereka lihat	Sama dengan komentar di aspek apresiasi teknis, hanya mereka menyingkakan film yang urutannya jelas dan bernarasi.	Meminta pihak lain untuk dapat berperan dalam mengembangkan dan menjaga kelangsungan hidup kesenian ini.	
6	Siswa-siswi Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan	Realitas tentang pengelola kesenian, canda tawa penonton dalam menyaksikan pertunjukan <i>emprak</i> , budaya	Tidak banyak berkomentar, mereka hanya kebingungan melihat alur yang dibangun dalam film ini, namun	Tidak terlalu banyak berkomentar, masih terkondisikan dengan melihat realitas yang dibangun dalam	Sebagian berpendapat merasa prihatin dengan kondisi kesenian tradisi ini. Apabila dibiarkan akan	

		minum alkohol dan merokok	secara sajian mereka sangat menikmati	film ini	segera punah	
7	Akademisi (dosen dan mahasiswa perguruan tinggi umum dan seni) peserta Seminar Nasional dalam rangka Festival Kesenian Indonesia	Realitas kehidupan kesenian dan seniman pendukung kesenian tradisi yang masih bergeliat meskipun melawan arus populer. Kalangan ini juga melihat adanya realitas <i>kemandhegan</i> regenerasi kesenian. Serta perlu menyajikan realitas kehidupan yang lebih detail sehingga kondisinya benar-benar dapat diketahui oleh khalayak	Tidak terlalu banyak komentar, sebagian besar merasa tertarik untuk melihat film ini secara keseluruhan dan mencoba untuk dijadikan bahan ajar bagi mahasiswa (untuk dosen) dan menjadi rujukan pembuatan feature dengan perspektif ini.	Aspek ini sama sekali tidak dipermasalahkan, namun memang perlu adanya statement film yang jelas dan tegas tentang potensi-potensi kesenian yang berhubungan dengan nilai-nilai	Perlu adanya peran serta dari peneliti dan para pembuat film (sineas) untuk memfilmkan kondisi kesenian tradisional di seluruh wilayah. Karena hampir dipastikan kondisinya tidak jauh berbeda. Karena itu perlu sentuhan dari kalangan akademisi dan sineas untuk pengembangan kesenian dalam bentuk diseminasi	

Berdasarkan hasil tabulasi tersebut dapat dikatakan tingkat apresiasi masyarakat terhadap model ini cukup bagus. Apabila dilakukan analisis sederhana terhadap hasil implementasi model ini dapat dikatakan secara numerik di bawah ini.

1. Produk ini memberikan pengalaman wacana terhadap para audiens yang menjadi sasaran dan membuka pengetahuan kepada mereka tentang realitas yang terjadi dalam kehidupan kesenian tradisional, baik itu realitas di atas panggung (pementasan) maupun realitas di luar panggung. Termasuk proses regenerasi yang terkesan *madheg* atau berhenti atau stagnan menjadi permasalahan yang general dalam kehidupan kesenian tradisi di seluruh wilayah nusantara;
2. Dari sisi teknis, menunjukkan unsur kebaruan dalam pembuatan karya dokumenter di Indonesia khususnya, karena model pembuatan film dokumenter di luar negeri sudah lama menggunakan teknik ini, hanya saja kurang dipahami oleh masyarakat khususnya oleh para sineas dokumenter di Indonesia. Karena itu banyak dari para pemerhati film atau akademisi film yang memberikan kritik cukup frontal terhadap produk ini. Kebaruan ini justru menjadi titik balik bagi produksi dokumenter khususnya di bidang etnomusikologi dan juga jurusan yang lainnya;
3. Dari sisi konten, memang disadari produk ini masih di tataran awal atau baru mengungkapkan realitas-realitas yang tampak dalam kehidupan kesenian *emprak* di Jepara. Produk ini belum mampu menjangkau hal-hal yang diharapkan oleh para audiens yang mulai melihat potensi-potensi dari kesenian *emprak* ini, seperti nilai-nilai, potensi teatrikal dan lain sebagainya;
4. Setidaknya dalam film produk diseminasi ini, mampu menggugah simpati dan empati dari para audiens, untuk turut berpikir atau bahkan memberikan peluang atas pengembangan kesenian tradisi. Perlu adanya perhatian khusus dari pihak luar terhadap kondisi seni tradisional di seluruh wilayah nusantara. Bagaimana kita bisa mengembangkan dengan basis esensi seni, bukan dari basis yang lainnya.

BAB VI

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan sejauh ini telah menghasilkan bentuk (model) pendekatan baru dalam pembuatan diseminasi tentang seni pertunjukan rakyat. Diseminasi yang dimaksud adalah proses penyebarluasan melalui media audio visual dalam bentuk film dokumenter

dengan perspektif etnografi visual. Dengan mengedepankan realitas masa kini dari sebuah seni pertunjukan, film ini mencoba untuk sedikit banyak meminimalisir bentuk wawancara yang muncul dalam *frame* di produk yang dibuat. Hal ini dimaksudkan untuk menghadirkan realitas di balik realitas sebenarnya yang ada dan dialami oleh para pelaku seni dalam keseharian hidupnya. Dengan kata lain, pendekatan film ini dimaksudkan untuk menggali hubungan aktivitas keseharian dengan kondisi geokultural wilayah lewat bentuk perekaman audio visual yang taktis. Bentuk perekaman film seperti ini deskripsi masa lampau tidak lagi menjadi sebuah temuan yang diyakini menjadi jawaban dari keberadaan permasalahan yang disajikan. Realitas tidak lagi berwujud satu, akan tetapi mereka memiliki realitas pendamping yang saling menyokong atau mendukung keberadaan komunitas dalam segala dinamikanya.

Pendekatan pembuatan film dokumenter seperti ini diharapkan menjadi sebuah pengembangan model diseminasi audio visual seni pertunjukan yang diyakini dapat membawa pula kepada pengembangan kesenian itu sendiri. Mengapa demikian? Hal ini dikarenakan dengan mengetahui rangkaian aktivitas keseharian yang dapat direkam dalam kemasan produk diseminasi yang berbasis pada realitas keseharian, maka para pengamat atau penikmat kesenian yang menyaksikan film ini akan dapat merasakan dan berpikir untuk dapat mengisi celah-celah kekurangan yang muncul dari pemaparan realitas para pelaku dalam mempertahankan kesenian rakyat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Borg, R. Walter dan Gall, Meredith. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Longman Fifth Edition
- Bogdan, Robert S. & Biklen. 1982. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press
- Hidayat M., Dadang. t.t. "Peran Penelitian *Research & Development* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Makalah diunduh dari sebuah situs di internet file.upi.edu/...R.../FILE_35._MAKALAH__R_%26_D.pdf
<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>
<http://id.answers.yahoo.com/question>
- Manggala, Bondan Aji. 2011. "Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Kehidupan Orang-Orang Kuna/Suker Jepara dalam Kesenian Kentrung). Laporan Penelitian Hibah Kompetisi Institut Seni Indonesia Surakarta
- Moleong, Lexy J. 1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sutopo, Hb. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Metodologi untuk Ilmu Sosial dan Budaya*. Departemen P dan K Universitas Sebelas Maret
- Wrahatnala, B. 2013. "Diseminasi Audio Visual sebagai Model Pengembangan Seni Rakyat Emprak di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara". Laporan Penelitian Hibah Bersaing, Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

LAMPIRAN

Makalah Seminar³

DISEMINASI AUDIO VISUAL SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN SENI PERTUNJUKAN RAKYAT EMPRAK DI DESA PLAJan, KECAMATAN PAKIS AJI, KABUPATEN JEPARA

BONDET WRAHATNALA
ISTI KURNIATUN
BONDAN AJI MANGGALA

A. Latar Belakang Masalah

Tingkat pemahaman atau bentuk apresiasi terhadap kesenian tradisi dirasakan akhir-akhir ini dapat dikatakan semakin rendah. Rendahnya tingkat apresiasi yang ternyata merupakan gejala umum yang menyeruak di dalam kehidupan masyarakat sebenarnya merupakan salah satu pengaruh dari mengedepannya budaya instan yang mulai merambah aspek kehidupan bersamaan dengan masuknya arus budaya pop. Oleh karena itu, seni pertunjukan tradisi kehidupannya harus dipaksa bergeser untuk tidak menjadi pilihan utama masyarakat umum. Padahal jika dilihat lebih ke dalam, kesenian tradisi mengandung muatan nilai-nilai yang dapat membentuk karakter masyarakat, utamanya adalah masyarakat pendukung kesenian ini. Nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian disampaikan melalui tutur, gerak, dan ceritera yang dikemas dalam bentuk pertunjukan yang kini sudah dapat dikatakan hampir sulit untuk ditemui.

Seni pertunjukan rakyat *empyak*, salah satu dari beberapa seni pertunjukan rakyat yang masih berupaya untuk bertahan hidup di antara derasnya arus budaya pop ini khususnya di wilayah Jepara. Dilihat dari bentuk keseniannya, lebih dapat digolongkan sebagai sebuah kesenian teater rakyat yang di dalamnya terkandung muatan-muatan ajaran kehidupan yang

³ Seminar dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2014 di Ruang Seminar Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LPPMPP) Institut Seni Indonesia Surakarta.

dikemas dalam unsur teatrikal, gerak dan musikal. Di wilayah Jepara, sejauh pengamatan yang dilakukan peneliti tinggal 2 (dua) kelompok kesenian yang masih bertahan hidup, yakni kelompok kesenian *emprak* Sido Mukti di Desa Kepuk, Kecamatan Bangsri dan kelompok kesenian *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara. Namun demikian, kelompok *emprak* Sido Mukti sudah memberanikan diri untuk mengadopsi budaya pop dengan memasukkan unsur-unsur baru dalam konten pertunjukannya, sedangkan kelompok *emprak* Sido Lancar masih bersikukuh untuk mempertahankan format tradisi lama dengan tanpa memasukkan unsur-unsur budaya pop ke dalam pertunjukannya. Meskipun demikian, dinamika perubahan yang dialami kelompok *emprak* Sido Lancar ini tetap terlihat, hanya saja tidak secara ekstrem merubah yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan realitas yang berhasil direkam pada penelitian tahun pertama, kesenian *emprak* kelompok Sido Lancar, masih bertahan karena faktor pelaku yang masih ingin kesenian ini hidup. Adalah Supar, pelaku sekaligus tokoh yang memiliki komitmen yang kuat terhadap seni *emprak* agar tetap bertahan di tengah budaya pop yang marak di Kabupaten Jepara. Menurutnya, *emprak* dapat dikategorikan kesenian yang masih perlu untuk dihidupkan karena sarat muatan tuntunan dan kebaikan yang patut untuk diperhatikan dan diapresiasi oleh masyarakat. Di balik itu, sebenarnya Supar memang memiliki kesibukan yang justru di luar jalur kesenian *emprak*. Dia adalah seorang pengusaha yang bergerak di sektor penjualan kayu, persewaan gamelan, pembuatan instrumen kendang, dan penjualan perlengkapan peribadatan agama Hindu. Untuk menghidupkan kesenian ini, Supar selain didukung oleh para pelaku yang lain seperti Supangat, Senawi, Watir, Waris, Supat, dan Anik, ia juga melibatkan generasi muda yang tidak lain adalah anaknya Bagus Kusworo dan beberapa temannya untuk ikut andil menghidupkan kesenian ini. Meskipun, Bagus juga aktif berkesenian dangdut dan memiliki sebuah kelompok dangdut yang terkenal di wilayah Pakis Aji.

Harapan Supar cukup besar kepada anak-anak muda yang dilibatkannya untuk mewarisi kesenian *emprak*, oleh karenanya Supar benar-benar menyiapkan potensi tersebut sebagai bentuk ladang persemaian yang nantinya di masa depan akan dapat tumbuh subur sesuai dengan zamannya. Baginya, bukan merupakan sesuatu yang dilarang untuk mengubah pertunjukan *emprak*, akan tetapi perubahan itu tidak sampai mengganggu esensi kesenian itu sendiri. Seperti itulah bentuk apresiasi yang dirasakan oleh Bagus dan teman-temannya seperti Edi dan Ruji yang dilibatkan Supar dalam pementasan *emprak*.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa berkepentingan untuk melakukan sesuatu yang dapat menjaga keberlangsungan kehidupan kesenian ini. Salah satunya dengan menawarkan sebuah model pengembangan yang nantinya dapat dimanfaatkan masyarakat pendukung dan seniman di kelompok kesenian ini sebagai wahana untuk mengembangkan diri.

Pada tahun kedua ini, penelitian dilanjutkan untuk menghasilkan produk diseminasi audio visual dalam bentuk film dokumenter yang lebih mengedepankan aspek edukasi sebagai wahana untuk apresiasi bagi masyarakat dan tentunya para pelajar sebagai elemen generasi muda. Media pengembangan ini dipilih, karena proses diseminasi tidak hanya dapat dilakukan melalui tulisan semata, namun karena ini konteksnya adalah seni pertunjukan, maka peneliti mempertimbangkan aspek-aspek visual yang nantinya kurang dapat *discover* dalam wujud tulisan, maka dari itu perlu menampilkan dengan kemasan audio visual yang dapat dinikmati secara visual oleh para penikmat. Untuk mewujudkan model diseminasi audio visual ini, tentunya tidak luput dari kegiatan riset yang intensif dan akurat untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam produk akhir nantinya. Di samping itu, kearifan lokal dari masyarakat setempat digunakan sebagai bahan pertimbangan mengenai aspek-aspek yang dapat masuk dalam produk diseminasi tersebut. Hal ini dilakukan karena nantinya produk ini dimanfaatkan oleh masyarakat setempat dan seniman pelaku itu sendiri, karena itulah membutuhkan persetujuan dengan masyarakat terutama mengenai konten, untuk teknis visualisasinya tentunya membutuhkan kepekaan peneliti dalam mengemasnya.

Permasalahan utama yang muncul dalam penelitian ini sangat terkait dengan beberapa hal yakni peneliti harus mengetahui (1) bentuk dan hasil implementasi produk diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak* pada tahun pertama, (2) unsur-unsur yang dapat dijadikan konten produk di tahun kedua yang diarahkan kepada aspek edukatif sebagai wahana apresiasi masyarakat, dan akhirnya peneliti dapat (3) mewujudkan produk diseminasi audio visual yang mengedepankan aspek edukatif berupa tuntunan dan ajakan untuk berempati bagi masyarakat. Permasalahan-permasalahan inilah yang nantinya harus dijawab melalui bentuk penelitian dan perumusan model melalui pembuatan film dokumenter dengan format yang berbeda dengan format film yang diproduksi di tahun pertama.

B. Perspektif yang Digunakan

Diseminasi audio visual yang dilakukan pada penelitian ini, menggunakan model pendekatan realitas dengan perspektif etnografi visual. Sebagaimana yang dijelaskan pada latar belakang permasalahan penelitian di atas, bahwasannya dalam produk diseminasi ini akan digambarkan mengenai realitas kehidupan *emprak* sebagai sebuah kesenian rakyat yang ada di masa kini. Penggambaran ini akan lebih difokuskan pada bagaimana aktivitas pelaku *emprak* dalam hal ini adalah aktor dan penggerak kelompok *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara yakni Supar. Di samping itu, perekaman yang dilakukan juga melihat aktivitas anak bungsu Supar yang bernama Ida Bagus Kusworo atau akrab dipanggil Bagus, yang diprediksi Supar akan mewarisi generasi *emprak* berikutnya.

Supar di samping sebagai pelaku kesenian *emprak*, ia juga seorang wiraswasta yang bergerak di sektor penjualan kayu mentahan, persewaan gamelan, pembuat instrumen gamelan, dan penyedia jasa penghubung pengrawit dan campursari (orkes). Bagus, remaja berusia 18 tahun tercatat sebagai siswa kelas XII di SMA PGRI Kabupaten Jepara, selain pemain *emprak* ia juga pengendang campursari dan aktivis pemain band di lingkungan Plajan.

Melihat aktivitas para “aktor” yang ada di dalam rancangan diseminasi audio visual ini, maka peneliti memiliki keinginan yang kuat untuk dapat merekam aktivitas-aktivitas mereka agar dapat menghadirkan realitas-realitas sebagai data utama dalam produk diseminasi ini. Tentu saja, realitas-realitas yang berdasar dari aktivitas pelaku ini merupakan hal-hal yang sangat terkait dengan kesenian *emprak* secara lebih khusus dan secara umum berbicara tentang kedekatan mereka dengan kesenian lainnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul dari hasil evaluasi pemutaran film tahun pertama tersebut, peneliti membuat model strategi yang berbeda khususnya dalam perspektif pembuatan film. Secara mendasar, film yang dibuat pada tahun kedua ini akan menampilkan (1) narasi, dan (2) struktur ceritera atau pembabakan lebih dipertegas. Dua hal tersebut, berguna sebagai media untuk menuntun para penonton, khususnya masyarakat awam agar dapat memahami maksud dan esensi yang sebenarnya dari apa yang ditawarkan dalam film ini. Maksud dan esensi tersebut lebih mengedepankan konten sebagaimana dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya. Langkah strategis yang dimunculkan adalah (1) pembuatan *story line*, (2) pembuatan naskah produksi atau editorial *rundown*, (3) pembuatan *editing draft*, (4) perekaman narasi (*voice over*) dan pembuatan ilustrasi musik, (5) proses *mixing audio visual* dan (6) *finishing editing*.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana telah direncanakan dalam usulan ini sebelumnya, bahwa hasil atau produk pembuatan film di tahun pertama lalu diputar pada forum-forum tertentu demi menghasilkan kritik dan masukan terhadap penyusunan film ini selanjutnya. *Screening* atau pemutaran film ini dimaksudkan sebagai sebuah bentuk apresiasi dari berbagai elemen penikmat baik itu dari pemerhati film maupun masyarakat awam. *Screening* dilakukan pada kalangan mahasiswa umum, mahasiswa etnomusikologi, mahasiswa televisi dan film, pemerhati film dan masyarakat umum.

Sekilas peneliti akan memaparkan produk yang dihasilkan pada penelitian di tahun pertama lalu, di mana produk diseminasi dihasilkan dengan menggunakan format dokumenter yang mengedepankan perspektif film observasional. Perspektif film ini memang masih

dianggap belum terlalu populer di kalangan para penikmat film, khususnya di kalangan penikmat film dokumenter sendiri. Apalagi di kalangan awam, yang masih belum terlalu mengenal film dokumenter. Hasilnya, film yang diproduksi tahun sebelumnya memang lebih mengandung esensi penggambaran realitas yang lahir dalam kesenian emprak, baik itu dilihat dari aspek pertunjukannya, perkembangannya, dan dari sudut pandang pelaku kesenian itu sendiri. Secara esensial, berdasarkan hasil yang didapatkan dari wawancara dengan para audiens yang dihadirkan saat pemutaran film ini, banyak yang menganggap film ini sangat idealis dan kurang dapat dipahami maksud dan makna yang ingin disampaikan. Peneliti tidak melakukan *judgement* atau penghakiman bahwa para penonton itu kurang interpretif dalam menyaksikan film itu, namun yang terjadi memang demikian. Faktanya para penonton merasa kurang tertarik, dan sangat aneh melihat tayangan ini babak demi babak, yang semakin kurang mereka pahami. Apalagi sebagian dari mereka beranggapan bahwa film ini tidak runtut dan alurnya tidak jelas bila dilihat dari sudut pandang dramatikanya. Sebaliknya masukan dari para pemerhati film, mahasiswa etnomusikologi dan mahasiswa dari jurusan televisi dan film, rupanya justru terhanyut dengan perspektif yang dibangun dalam film ini, mereka menganggap justru ini merupakan langkah yang cukup baik dalam memfilmkan seni tradisi dengan menggunakan format film yang menurut mereka sangat etnografis, dan cocok untuk memaparkan data-data yang nyata dan mengandung realitas.

Munculnya pemahaman-pemahaman yang berbeda terhadap sajian film yang dihasilkan pada tahun pertama ini, justru menjadi tantangan bagi peneliti beserta tim yang terlibat di dalam pembuatan film ini, untuk melakukan evaluasi terhadap hasil tersebut. Peneliti merasakan hal ini menarik untuk ditindaklanjuti, dan kemudian produksi model diseminasi ini akan dapat menjangkau untuk kalangan yang lebih luas, dengan cara menyusun kembali format film dokumenter yang lebih dapat dinikmati dan dapat diterima oleh banyak kalangan. Karena tujuan diseminasi ini pada dasarnya, agar dapat diterima oleh berbagai pihak, sehingga nantinya setelah mereka memahami keberadaan kesenian ini, ada upaya untuk ikut serta mengembangkannya dalam berbagai segi kehidupan.

Produksi film pertama tersebut, dapat memancing penonton untuk menafsirkan esensinya secara lebih bebas. Tidak terkecuali dari kalangan akademis. Sebenarnya hal ini menjadi salah satu keuntungan, karena pengetahuan yang terkandung dalam realitas di dalam film ini menjadi lebih luas dan lebih banyak. Keuntungan ini dapat dirasakan oleh para penonton. Bahkan, di dalam kenyataannya dapat memancing perjalanan diskusi menjadi lebih menarik, pada setiap forum pemutaran yang dilaksanakan. Kelemahan yang dirasakan secara umum, film ini tidak dapat berbuat banyak untuk menuntun penonton untuk memahami maksud

yang ingin disampaikan melalui film ini. Seperti proses konservasi, regenerasi, masalah-masalah lain yang dihadapi seniman dalam mempertahankan kesenian ini, dan potensi-potensi yang terpendam dalam seni emprak sendiri. Bahkan para penonton cenderung lebih tertarik pada wacana-wacana atau realitas-realitas yang menarik bagi mereka pribadi, seperti kekayaan Supar sebagai pengelola kesenian, celotehan para penonton ketika menyaksikan pementasan emprak, budaya minum alkohol dan merokok di kalangan seniman, dan hal-hal parsial yang sebenarnya bukan esensi utama yang hendak disampaikan melalui film ini. jadi dapat dikatakan bahwa, film pertama ini berhasil dalam memperluas pengetahuan tentang kehidupan seni emprak di dalam masyarakatnya, namun tidak berhasil di dalam menuntun para penonton (film) untuk memahami maksud dari film ini sendiri. Pada film yang kedua ini, diarahkan untuk membuat model yang lebih menuntun penonton untuk dapat mengetahui (1) masalah-masalah yang dihadapi pelaku, (2) potensi-potensi di dalam seni emprak, (3) konservasi, (4) regenerasi, dan (5) dapat menumbuhkan empati dari para penonton untuk dapat berpartisipasi dalam pengembangan seni tradisi, khususnya emprak.

Story line menentukan poin-poin esensial yang harus dijelaskan dalam film. Proses ini juga dapat menentukan pesan global dari film ini. Hasil dari proses ini adalah penjelasan mengenai pembabakan dan substansi isi pesan dari setiap babak. Proses ini telah diselesaikan dengan cermat oleh tim peneliti.

Statement yang menjadi tema utama dalam produksi film ini adalah ingin menegaskan Jepara masih memiliki kesenian tradisional yang khas, dan memiliki keberlanjutan dilihat dari sisi pelaku dan masyarakat pendukungnya yakni emprak. Namun saat ini kesenian emprak mengalami kondisi kehidupan yang sulit. Di satu sisi, kesenian ini harus tetap hidup, di sisi yang lain gempuran budaya populer yang mulai merasuk ke dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat termasuk para pelaku seni emprak sendiri.

Dari *statement* film tersebut, dijabarkan ke dalam tema-tema yang menjadi motivasi pembabakan dalam film ini. Tema-tema yang dihasilkan dari *statement* tersebut adalah (1) kehidupan para pelaku (seniman) emprak yang umumnya menempatkan profesi kesenimanannya sebagai pekerjaan pendamping, (2) proses regenerasi yang hanya mampu dilakukan berdasarkan atas hubungan keturunan (genetik), (3) situasi zaman yang tidak mendukung, pertunjukan dangdut di Jepara lebih digandrungi oleh masyarakat daripada seni emprak, (4) penggunaan kesenian yang saat ini hanya bertopang pada konteks *nadzaran*, (5) potensi-potensi kandungan nilai kehidupan khas masyarakat Jepara yang melekat di dalam pertunjukan emprak, dan (6) situasi kultural Jepara saat ini sebagai *setting* kehidupan kesenian emprak.

D. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan bentuk (model) pendekatan baru dalam pembuatan diseminasi tentang seni pertunjukan rakyat. Diseminasi yang dimaksud adalah proses penyebarluasan melalui media audio visual dalam bentuk film dokumenter dengan perspektif etnografi visual. Dengan mengedepankan realitas masa kini dari sebuah seni pertunjukan, film ini mencoba untuk meminimalisir bentuk wawancara yang muncul dalam *frame* di produk yang dibuat. Hal ini dimaksudkan untuk menghadirkan realitas di balik realitas sebenarnya yang ada dan dialami oleh para pelaku seni dalam keseharian hidupnya. Dengan kata lain, pendekatan film ini dimaksudkan untuk menggali hubungan aktivitas keseharian dengan kondisi geokultural wilayah lewat bentuk perekaman audio visual yang taktis. Bentuk perekaman film seperti ini deskripsi masa lampau tidak lagi menjadi sebuah temuan yang diyakini menjadi jawaban dari keberadaan permasalahan yang disajikan. Realitas tidak lagi berwujud satu, akan tetapi mereka memiliki realitas pendamping yang saling menyokong atau mendukung keberadaan komunitas dalam segala dinamikanya.

Pendekatan pembuatan film dokumenter seperti ini diharapkan menjadi sebuah pengembangan model diseminasi audio visual seni pertunjukan yang diyakini dapat membawa pula kepada pengembangan kesenian itu sendiri. Mengapa demikian? Hal ini dikarenakan dengan mengetahui rangkaian aktivitas keseharian yang dapat direkam dalam kemasan produk diseminasi yang berbasis pada realitas keseharian, maka para pengamat atau penikmat kesenian yang menyaksikan film ini akan dapat merasakan dan berpikir untuk dapat mengisi celah-celah kekurangan yang muncul dari pemaparan realitas para pelaku dalam mempertahankan kesenian rakyat ini.

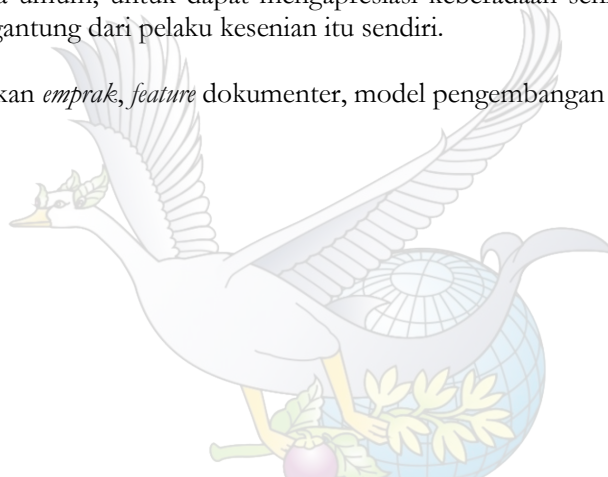
**MAKALAH DALAM PROSEDING SEMINAR NASIONAL PADA FESTIVAL
KESENIAN INDONESIA KE-8 ISI YOGYAKARTA**

**PENGEMBANGAN SENI PERTUNJUKAN *EMPRAK*
DI KABUPATEN JEPARA MELALUI
PEMBUATAN *FEATURE* DOKUMENTER**

ABSTRAK

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam kurun waktu dua tahun terakhir (2013-2014) dengan skim penelitian Hibah Bersaing. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menghasilkan sebuah produk *feature* dokumenter sebagai sebuah model yang ditawarkan dalam pengembangan seni pertunjukan rakyat yakni *emprak* di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara. Sebagai sebuah model pengembangan, *feature* dokumenter ini menggambarkan realitas seni pertunjukan *emprak* dilihat dari aspek pelaku serta kegigihan mereka dalam menghidupi seni *emprak*, yang pada kenyataannya mengalami dinamika yang cukup memprihatinkan. Di samping itu, pembuatan *feature* dokumenter ini dimaksudkan untuk menegaskan bahwa Jepara masih memiliki kesenian tradisional yang khas, dan memiliki keberlanjutan dilihat dari sisi pelaku dan masyarakat pendukungnya yakni *emprak*. Namun saat ini kesenian *emprak* mengalami kondisi kehidupan yang sulit. Di satu sisi, kesenian ini harus tetap hidup, di sisi yang lain gempuran budaya populer yang mulai merasuk ke dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat termasuk para pelaku seni *emprak* sendiri. Pembuatan *feature* dokumenter ini menggunakan pendekatan pembuatan dokumenter dengan perspektif etnografi visual klasik yakni menampilkan realitas kesenian ini sebagaimana adanya, dan dilengkapi dengan pendekatan fenomenologi untuk melihat keberadaan kesenian dari perspektif para pelakunya. Dengan mencermati *feature* dokumenter yang dihasilkan, setidaknya dapat menggerakkan empati dari audiens atau penikmat seni secara umum, untuk dapat mengapresiasi keberadaan seni tradisi di belahan nusantara yang nasibnya sangat bergantung dari pelaku kesenian itu sendiri.

Kata kunci: seni pertunjukan *emprak*, *feature* dokumenter, model pengembangan



PENDAHULUAN

Kabupaten Jepara merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten ini berbatasan dengan Laut Jawa di barat dan utara, Kabupaten Pati dan Kabupaten Kudus di sisi timur, serta Kabupaten Demak di selatan. Wilayah Kabupaten Jepara juga meliputi Kepulauan Karimunjawa, yang berada di Laut Jawa. Kota ini dengan segenap potensi alamnya juga menyimpan berbagai ritus kesenian yang masih hidup dan berkembang hingga saat ini (BPS Kabupaten Jepara, 2013:3). Beberapa di antaranya adalah kesenian yang bernafaskan Islam seperti: *Samroh*, *Gambus*, dan *Angguk*. Jenis kesenian tradisional lainnya adalah *dagelan*, *emprak*, *ketropak*, *ludruk*, *kentrung*, *keroncong*, dan *prasab* (<http://id.wikipedia.org/kabupatenjepara>, diunduh tanggal 2 September 2014 pukul 23.32). *Emprak* adalah salah satu bentuk ekspresi budaya yang mampu mempresentasikan Jepara. Kesenian ini, jika diamati termasuk dalam rumpun teater komedi rakyat, yang di dalamnya melibatkan musik serta tari sebagai ekspresi ungkapnya. Kesenian *emprak* bersifat sederhana,

sehingga mudah dimengerti terutama oleh masyarakat pemiliknya dan lebih luas. Kesederhanaan itulah yang juga tercermin dalam bentuk pertunjukan, tata bahasa, pakaian, alat musik, serta tarian.

Emprak merupakan kesenian yang hidup dan berkembang di kalangan masyarakat, oleh karenanya *emprak* digolongkan sebagai kesenian rakyat yang hidup dalam *locus* budaya *pesisiran*. Ceritera yang disajikan merupakan bentuk narasi tentang kehidupan masyarakat khususnya di Jepara, karena itu ketika *emprak* disajikan, ceritera yang disampaikan benar-benar tampak familiar di hati masyarakat. Pada eranya, kesenian ini memang sempat menjadi primadona yang selalu lekat di kalangan masyarakat. Menurut perkembangannya, pada tahun 1950an, *emprak* mengawali pertunjukannya sebagai kesenian *barangan* atau *amen* yang dilakukan dari rumah ke rumah dengan peralatan yang terbatas. Di tahun 1960an, kesenian ini mulai lekat dengan sebutan seni ritual karena pementasannya selalu terkait dengan peristiwa-peristiwa yang bersifat sakral dan lekat dengan ritus kehidupan manusia. Dan pada tahun 1980an, *emprak* bahkan dimanfaatkan oleh penguasa sebagai media penerangan serta ajang legitimasi politik (Irsyad, 2013:45-86).

Sejalan dengan dinamika zaman, tingkat pemahaman atau bentuk apresiasi terhadap kesenian tradisi dirasakan semakin rendah. Rendahnya tingkat apresiasi yang ternyata merupakan gejala umum yang menyeruak di dalam kehidupan masyarakat sebenarnya merupakan salah satu pengaruh dari mengedepannya budaya instan yang mulai merambah aspek kehidupan bersamaan dengan masuknya arus budaya pop. Oleh karena itu, seni pertunjukan tradisi kehidupannya harus dipaksa bergeser untuk tidak menjadi pilihan utama masyarakat umum. Padahal jika dilihat lebih ke dalam, kesenian tradisi mengandung muatan nilai-nilai yang dapat membentuk karakter masyarakat, utamanya adalah masyarakat pendukung kesenian ini. Nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian disampaikan melalui tutur, gerak, dan ceritera yang dikemas dalam bentuk pertunjukan yang kini sudah dapat dikatakan hampir sulit untuk ditemui.

Seni pertunjukan rakyat *emprak*, salah satu dari beberapa seni pertunjukan rakyat yang masih berupaya untuk bertahan hidup di antara derasny arus budaya pop ini khususnya di wilayah Jepara. Di Jepara, sejauh pengamatan yang dilakukan peneliti tinggal 2 (dua) kelompok kesenian yang masih bertahan hidup, yakni kelompok kesenian *emprak* Sido Mukti di Desa Kepuk, Kecamatan Bangsri dan kelompok kesenian *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara. Namun demikian, kelompok *emprak* Sido Mukti sudah memberanikan diri untuk mengadopsi budaya pop dengan memasukkan unsur-unsur baru dalam konten pertunjukannya, sedangkan kelompok *emprak* Sido Lancar masih bersikukuh untuk mempertahankan format tradisi lama dengan tanpa memasukkan unsur-unsur budaya pop ke dalam pertunjukannya. Meskipun demikian, dinamika perubahan yang dialami kelompok *emprak* Sido Lancar ini tetap terlihat, hanya saja tidak secara ekstrem merubah yang sudah ada sebelumnya (Wrahatnala, 2013:1-2).

Berdasarkan realitas yang berhasil direkam pada proses penelitian yang dilakukan, kesenian *emprak* kelompok Sido Lancar, masih bertahan karena faktor pelaku yang masih ingin

kesenian ini hidup. Adalah Supar, pelaku sekaligus tokoh yang memiliki komitmen yang kuat terhadap seni *emprak* agar tetap bertahan di tengah budaya pop yang marak di Kabupaten Jepara. Menurutya, *emprak* dapat dikategorikan kesenian yang masih perlu untuk dihidupkan karena sarat muatan tuntunan dan kebaikan yang patut untuk diperhatikan dan diapresiasi oleh masyarakat. Di balik itu, sebenarnya Supar memang memiliki kesibukan yang justru di luar jalur kesenian *emprak*. Dia adalah seorang pengusaha yang bergerak di sektor penjualan kayu, persewaan gamelan, pembuatan instrumen kendang, dan penjualan perlengkapan peribadatan agama Hindu. Untuk menghidupkan kesenian ini, Supar selain didukung oleh para pelaku yang lain seperti Supangat, Senawi, Watir, Waris, Supat, dan Anik, ia juga melibatkan generasi muda yang tidak lain adalah anaknya Bagus Kusworo dan beberapa temannya untuk ikut andil menghidupkan kesenian ini. Meskipun, Bagus juga aktif berkesenian dangdut dan memiliki sebuah kelompok dangdut yang terkenal di wilayah Pakis Aji. Harapan Supar cukup besar kepada anak-anak muda yang dilibatkannya untuk mewarisi kesenian *emprak*, oleh karenanya Supar benar-benar menyiapkan potensi tersebut sebagai bentuk ladang persemaian yang nantinya di masa depan akan dapat tumbuh subur sesuai dengan zamannya. Baginya, bukan merupakan sesuatu yang dilarang untuk mengubah pertunjukan *emprak*, akan tetapi perubahan itu tidak sampai mengganggu esensi kesenian itu sendiri. Seperti itulah bentuk apresiasi yang dirasakan oleh Bagus dan teman-temannya seperti Edi dan Ruji yang dilibatkan Supar dalam pementasan *emprak* (Wrahatnala, 2013:21-22).

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa berkepentingan untuk melakukan sesuatu yang dapat menjaga keberlangsungan kehidupan kesenian ini. Salah satunya dengan menawarkan sebuah model pengembangan yang nantinya dapat dimanfaatkan masyarakat pendukung dan seniman di kelompok kesenian ini sebagai wahana untuk mengembangkan diri. Hasil penelitian ini diimplementasikan pada pembuatan produk *feature* dokumenter. *Feature (audio visual)* merupakan sebuah bentuk reportase atas objek/peristiwa menggunakan media audio visual. Dokumenter adalah sebuah model penjelasan audio visual yang lebih merekonstruksi peristiwa sesuai dengan fakta dan/atau realitas yang ada. *Feature* dokumenter yang dimaksudkan dalam penulisan ini adalah sebuah metode yang dikembangkan dalam disiplin etnomusikologi dalam membuat reportase peristiwa kesenian dengan jalan merekonstruksinya sesuai dengan fakta dan/atau realitas yang ada.

Media pengembangan ini dipilih, karena proses diseminasi tidak hanya dapat dilakukan melalui tulisan semata, namun karena ini konteksnya adalah seni pertunjukan, maka peneliti mempertimbangkan aspek-aspek visual yang nantinya kurang dapat *discover* dalam wujud tulisan, maka dari itu perlu menampilkan dengan kemasan audio visual yang dapat dinikmati secara visual oleh para penikmat. Untuk mewujudkan produk *feature* dokumenter ini, tentunya tidak luput dari kegiatan riset yang intensif dan akurat untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam produk akhir nantinya. Di samping itu, kearifan lokal dari masyarakat setempat digunakan sebagai bahan pertimbangan mengenai aspek-aspek yang dapat masuk dalam produk tersebut. Hal ini dilakukan

karena nantinya produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat dan seniman pelaku itu sendiri, karena itulah membutuhkan persetujuan dengan masyarakat terutama mengenai konten, untuk teknis visualisasinya tentunya membutuhkan kepekaan peneliti dalam mengemasnya.

Metode pembuatan *feature* dokumenter ini diawali dengan penelitian yang mengedepankan perspektif emik, yakni penelitian yang mendasarkan dari pandangan pemilik kesenian atau kebudayaan secara lebih luas. Hasil dari penggalian data yang bersifat emik inilah, kemudian diterapkan sebagai acuan penulis dalam menempatkan data-data visual yang bersumber dari realitas kesenian *emprak* secara keseluruhan. Dalam pembuatan *feature* dokumenter ini, penulis menggunakan metode perekaman *observational* lewat gaya etnografi visual klasik untuk merekam peristiwa dalam kesenian *emprak* dan berbagai variabel kenyataan yang ada.

Maksud dari pilihan metode ini adalah, *feature* dokumenter yang dihasilkan memang sedikit berbeda dengan pendekatan dokumenter secara umum. Perbedaannya tampak pada upaya pembuat film untuk menghadirkan realitas yang semu atau sengaja dihadirkan, dengan memberikan penggambaran detail melalui narasi pada setiap babak yang disajikan. Perekaman yang dilakukan dalam proses penelitian ini dilakukan dengan mengikuti segala aktivitas yang biasa dialami pelaku dengan *setting-setting* peristiwa yang natural sebagaimana keseharian yang dihadapi oleh pelaku. Dari situ akan muncul tawaran-tawaran realitas yang terkait dengan kesenian yang menjadi objek dari penelitian ini. Hal tersebut hanya dapat diperoleh dengan melakukan observasi mendalam dan berpartisipasi. Dengan kata lain, kekuatan observasi dan penggalian data menjadi penting dalam pembuatan *feature* dokumenter dengan pendekatan *observational* yang menggunakan gaya etnografi visual klasik.

Hasil penelitian ini memiliki *frame* pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam ranah pengembangan seni tradisi, dalam hal ini adalah memvisualkan data-data penelitian tentang seni pertunjukan *emprak* ke dalam sebuah karya *feature* dokumenter yang diharapkan mampu menjadi sebuah model pengembangan seni pertunjukan tradisional. Dengan kata lain, pembuatan *feature* dokumenter yang berbasis riset ini merupakan pemanfaatan teknologi kreatif sebagai model pengembangan seni pertunjukan tradisional. Inspirasi awal yang dialami oleh penulis dalam menyusun dan melaksanakan penelitian ini muncul dari ketidakberdayaan seniman-seniman lokal (dalam hal ini seniman *emprak*) terhadap masuknya pengaruh dan budaya pop yang semakin deras. Kontribusi dari pengembangan seni pertunjukan *emprak* melalui pembuatan *feature* dokumenter ini, bukan merupakan upaya untuk merubah esensi dari seni pertunjukan ini, tetapi lebih pada mendiseminasikan keberadaan dan keberlanjutan seni *emprak* yang ada di wilayah Jepara, kepada masyarakat yang lebih luas.

PEMBAHASAN

Memfilmkan kesenian dan pertunjukkan *emprake* di Jepara merupakan tantangan tersendiri untuk mengungkap keberadaan dan pola keberlanjutan mereka pada konteks masa kini. Supar seorang pemain *emprake* sekaligus pimpinan kelompok *emprake* Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara dan merupakan generasi kelima dari seniman *emprake* di wilayah tersebut, memiliki profesi sebagai wiraswasta yang bergerak dalam bidang penjualan kayu glondongan, produksi kendang, dan persewaan instrumen gamelan dan musik. Dan kesenian *emprake* lahir dari rumpun pertanian yang dianalogikan sebagai pekerjaan masyarakat yang menduduki strata menengah ke bawah. Dari fenomena tersebut, dapat ditemukan beberapa variabel, yakni (1) kesenian *emprake* yang lahir dari sektor pertanian, dan tentunya kesenian ini dianggap sebagai representasi dari kehidupan masyarakat petani, (2) Supar merupakan generasi kelima dari seniman *emprake* di wilayah Desa Plajan, yang jika dilihat pasti terjadi perubahan atau konsekuensi dinamika yang muncul sebagai bentuk transisi antargenerasi, terlebih jika dilihat dari konteks kehidupan sekarang dalam lingkup wilayah geokultural Jepara, (3) Supar hidup sebagai pedagang kayu glondongan sebagai profesi utamanya, selain usaha persewaan alat musik dan pesanan produksi kendang. Hal ini menunjukkan bahwa representasi dan implementasi kehidupan kesenian *emprake* sudah tidak berjalan. Supar adalah aktor kesenian ini, meskipun beberapa anggotanya seperti Pangat dan Senawi masih menjalankan profesi sebagai petani, namun jika Supar tidak menjadi aktor kesenian *emprake*, belum tentu kesenian ini berjalan atau mampu dijalankan oleh Senawi dan Pangat, (4) Agus (anak bungsu dari Supar), yang diprediksi akan menjadi generasi keenam dari kesenian *emprake*. Namun, Agus sudah memiliki gagasan untuk mengelaborasi beberapa ornamen kesenian berikut gayanya ke dalam *emprake*. Hal ini diyakini oleh Agus sebagai upaya untuk mendapatkan penonton. Agus juga menjadi bagian dari anggota kelompok dangdut, dan belakangan ini kelompoknya cukup laris bermain di wilayah Jepara.

Dari pembacaan keberadaan kesenian *emprake* pada masa kini, tentu kita tidak bisa hanya berpijak pada pembacaan kesenian *emprake* pada konteks pertunjukan saja. Melainkan juga membaca keberadaan aktivitas yang lain di luar aktivitas kesenian *emprake*. Karena itulah, realitas sudah tidak bersifat kesatuan, ia menjadi terbagi-bagi ke dalam sekuel-sekuel peristiwa, meskipun kontradiktif tetapi saling berhubungan. Temuan variabel-variabel tersebut, seringkali tidak dipikirkan oleh pengamat atau pembuat film. Karena mereka terlalu melihat realitas itu sebagai satu kesatuan, semisal melihat kesenian *emprake*, yang dihasilkan adalah pertunjukan itu sendiri dan aktor di dalamnya. Selebihnya tidak masuk dalam amatan. Meskipun disadari, namun jarang sekali muncul dalam film yang diciptakannya. Realitas-realitas tersebut justru diwakili dengan wawancara, yang dianggap menjadi sarana untuk mendapatkan informasi yang begitu linear dan menyeluruh. Maka dari itu, model perekaman *observational* lewat gaya etnografi film klasik menjadi pilihan yang kontekstual untuk merekam peristiwa dalam kesenian *emprake* dan berbagai variabel kenyataan yang ada.

Langkah strategis dalam pembuatan *feature* dokumenter adalah (1) pembuatan *story line*, (2) pembuatan naskah produksi atau editorial *rundown*, (3) pembuatan *editing draft*, (4) proses *mixing audio visual* dan (5) *finishing editing*. Langkah pertama adalah pembuatan *story line*. *Story line* menentukan poin-poin esensial yang harus dijelaskan dalam film. Proses ini juga dapat menentukan pesan global dari film ini. Hasil dari proses ini adalah penjelasan mengenai pembabakan dan substansi isi pesan dari setiap babak. *Story line* sebuah produksi film atau *feature* dokumenter, sangat ditentukan oleh *statement* film atau *feature* yang dibuat dalam perencanaan. *Statement* yang menjadi tema utama dalam produksi film ini adalah ingin menegaskan Jepara masih memiliki kesenian tradisional yang khas, dan memiliki keberlanjutan dilihat dari sisi pelaku dan masyarakat pendukungnya yakni *emprak*. Namun saat ini kesenian *emprak* mengalami kondisi kehidupan yang sulit. Di satu sisi, kesenian ini harus tetap hidup, di sisi yang lain gempuran budaya populer yang mulai merasuk ke dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat termasuk para pelaku seni *emprak* sendiri.

Dari *statement* film tersebut, dijabarkan ke dalam tema-tema yang menjadi motivasi pembabakan dalam film ini. Tema-tema yang dihasilkan dari *statement* tersebut adalah (1) kehidupan para pelaku (seniman) *emprak* yang umumnya menempatkan profesi kesenimanannya sebagai pekerjaan pendamping, (2) proses regenerasi yang hanya mampu dilakukan berdasarkan atas hubungan keturunan (genetik), (3) situasi zaman yang tidak mendukung, pertunjukan dangdut di Jepara lebih digandrungi oleh masyarakat daripada seni *emprak*, (4) penggunaan kesenian yang saat ini hanya bertopang pada konteks *nadzar*, (5) potensi-potensi kandungan nilai kehidupan khas masyarakat Jepara yang melekat di dalam pertunjukan *emprak*, dan (6) situasi kultural Jepara saat ini sebagai *setting* kehidupan kesenian *emprak*.

Plotting *story line* atau pembabakan yang ada dalam film ini adalah

- 1) Opening, berisi deskripsi tentang situasi kultural Jepara yang dikenal sebagai kota industri ukir dan mebel serta kota yang menjanjikan potensi wisata maritim. Potensi seni tradisi juga dimunculkan sebagai wahana untuk menunjukkan kehidupan seni tradisi secara umum di wilayah ini. Bagian opening juga diarahkan untuk mengenali *issue* bahwa seni tradisi di Jepara sudah tidak lagi menjadi perhatian sebagian besar masyarakat. Sasaran gambar yang menjadi sorotan dalam film ini adalah (a) simbol-simbol identitas kota Jepara seperti patung Kartini, slogan-slogan kota Jepara, dan (b) Situasi kehidupan industri mebel, ukir dan pariwisata. Pada bagian ini diselipkan
- 2) Keberadaan kesenian *emprak* saat ini, yang mulai runtuh oleh budaya instan dan pop. Akhirnya, mau tidak mau harus menuntut dilakukannya proses regenerasi. Regenerasi *Emprak*, babak ini menunjukkan adanya geliat pewarisan seni *emprak* kepada generasi muda yang dilakukan menurut kemampuan dan tata cara khas seniman *emprak*. Ada unsur pemaksaan transfer pengetahuan yang kurang optimal dan hambatan-hambatan lainnya.

Proses pewarisan ini dilakukan pada generasi muda terdekat yaitu anak mereka sendiri, dan atau orang-orang terdekat dalam lingkungan keseharian mereka.

Sasaran gambar yang menjadi fokus dalam film ini adalah (a) latihan *emprak* sebelum melaksanakan pementasan, (b) kegelisahan para seniman tua (senior) akan tersisihnya kesenian *emprak* di saat ini, (c) situasi obrolan Supar dengan anaknya ketika melihat siaran televisi, dan (d) obrolan mengenai *emprak* dan pertunjukan kesenian secara umum antara Agus dengan pelaku seni lainnya di dalam kendaraan.

- 3) Situasi zaman yang tidak berpihak, di mana bagian ini menjelaskan kegelisahan seniman *emprak* yang merasa tersisih oleh popularitas dangdut di Jepara. Minat masyarakat lebih tertuju pada gemerlap seni modern yang berbasis sekular, terlebih para generasi muda termasuk anak seniman *emprak* itu sendiri. Selain itu, babak ini juga menjelaskan bahwa situasi ini tidak dapat dilawan sendiri oleh para seniman dan pelaku seni *emprak* itu sendiri. Oleh karena itu, babak ini juga diarahkan untuk mengajak para penonton untuk berempati dan tergugah untuk dapat memperhatikan realitas kehidupan *emprak* di Jepara khususnya.

Sasaran gambar yang menjadi fokus film ini adalah (a) obrolan Bagus (anak Supar) dengan temannya di warung yang membahas tentang dangdut dan pertunjukannya, dan (b) kebiasaan masyarakat setempat untuk mengonsumsi produk-produk instan yang dapat dilihat dari makanan dan minuman yang dikonsumsi.

- 4) Kehidupan seniman dan pelaku seni *emprak* di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara, bagian ini menjelaskan tentang kenyataan bahwa profesi seniman *emprak* bukan lagi menjadi pekerjaan utama dalam menyangga perekonomian rumah tangga. Profesi ini hanya sampingan dan kelompok *emprak* harus dikelola oleh orang yang memiliki banyak modal (uang) dan perhatian yang besar terhadap seni tradisi.

Sasaran gambar yang menjadi fokus dalam film ini adalah (a) kehidupan Supar sebagai sosok juragan (distributor kayu glondongan), (b) sosok Supar sebagai pemerhati seni tradisi, termasuk gambar isi rumah Supar yang banyak instrumen dan perangkat gamelan, dan (c) beberapa ekspresi kesedihan, kelelahan, dan ekspresi semangat dalam mengelola kehidupan seni tradisi.

- 5) Konteks penggunaan seni *emprak*, yang ingin menjelaskan penggunaan seni di dalam tradisi *nadzar* dan siklus kehidupan masyarakat pedesaan di Jepara. Selain itu juga ingin memberikan informasi tentang nilai sakralitas seni *emprak* dalam sistem keyakinan masyarakat setempat.

Sasaran gambar yang menjadi fokus dalam pembuatan film ini adalah situasi pemberian *panjer* atau uang pangkal sebelum pementasan berlangsung,

- 6) Posisi Bagus di antara dua dunia antara tradisi dan budaya populer. Dilema yang dihadapi Bagus sebagai sosok pemuda yang memiliki kemampuan bermusik yang cukup baik dan

dunia pemuda sebayanya yang lebih menggemari musik dangdut, membuatnya harus berkiprah di sini. Namun, ia menyadari bahwa dirinya adalah anak seorang seniman *emprak* yang diprediksi menjadi pewaris berikutnya oleh ayahnya.

Sasaran gambar yang disajikan adalah posisi Bagus dalam sebuah latihan band yang menyajikan musik dangdut, namun ia sendiri memainkan instrumen kendang, dan ekspresinya yang diliputi rasa gelisah dan memikul beban sendiri untuk menjadi pewaris *emprak*.

- 7) Pementasan dalam konteks *tradisi nadzar*. Babak ini ingin menjelaskan bahwa kesenian ini masih hidup, karena kekuatan keyakinan dari masyarakat terkait dengan ritus kehidupan manusia. Dalam konteks ini, babak ini ingin memberikan informasi tentang nilai-nilai sakralitas dalam kehidupan masyarakat yang direpresentasikan dalam pementasan *emprak*. Sasaran gambar yang ada dalam babak ini adalah (a) kelengkapan *sajen* dan penempatannya di panggung pertunjukan, (b) persiapan pementasan dalam konteks *nadzaran* dan (c) pementasan awal di dalam pertunjukan dalam konteks *nadzar*.
- 8) Ending, berisikan harapan-harapan adanya edukasi, tumbuhnya empati dan respon yang dapat terjadi setelah melihat tayangan film ini. Sasaran gambar yang menjadi fokus dalam film ini adalah (a) pertunjukan *emprak* lanjutan dari adegan sebelumnya, (b) suasana penonton yang hanya tertegun melihat pertunjukan *emprak* yang ramai, dan (c) canda tawa penonton dan keriuhan sebagian dari mereka, memberikan respon dan rasa simpati kepada kesenian *emprak*.

Langkah kedua adalah pembuatan naskah produksi. Naskah produksi atau *editorial rundown* dalam sebuah pembuatan film atau *feature* dokumenter merupakan sebuah paparan pemandu penyusunan film. Naskah produksi dibuat berdasarkan *story line* yang sudah ditetapkan, kemudian dijabarkan lebih aplikatif untuk menyusun film. Susunan naskah produksi atau *editorial rundown* akan dijabarkan berikut ini.

BABAK	NO ADEGAN	VISUAL	VOICE/ ILUSTRASI
Opening	1	Ikon identitas Jepara yakni Patung Kartini, slogan baliho di jalan raya, dan keramaian kota Jepara	Dialog dan suasana latihan <i>emprak</i>
	2	Landscape Pantai Bandengan Jepara sebagai potensi wisata dan menyajikan kuliner yang bersumber dari laut	
	3	Industri mebel yang tersebar di wilayah Jepara sebagai potensi industri yang sangat dikenal masyarakat	
	4	Kilasan-kilasan proses latihan <i>emprak</i> di rumah Supar, di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara	
JEDA			

Babak I (Keberadaan kesenian <i>emprak</i> dan wacana regenerasi)	1	Latihan <i>emprak</i> di rumah Supar, di dalamnya terdapat dialog tentang keinginan seniman tua untuk melibatkan anak muda dalam bermain <i>emprak</i> . Situasi latihan ini dikemas apa adanya, sesuai dengan realitas yang terjadi dalam setiap latihan	Suasana dialog
	2	Persiapan pementasan <i>emprak</i> , kegelisahan Supar sampai dia berjalan sendiri menyusuri pematang sawah di senja hari, dan suasana senja yang makin meredup	Dialog antara Supar, Pangat, dan Senawi, seniman <i>emprak</i> senior menyikapi fenomena dangdut yang mulai meruntuhkan kesenian tradisi
	3	Subtitle yang mengungkapkan keberadaan <i>emprak</i> di Jepara dan pernyataan bahwa Supar merupakan generasi kelima dari <i>emprak</i> . Dilanjutkan dengan <i>scene</i> bercermin yang dilakukan oleh Supar dan Bagus.	
	4	Situasi dialog Supar dengan anaknya Bagus ketika melihat siaran televisi yang menyajikan acara humor	Siaran langsung Opera van Java
	5	Situasi dialog antara Bagus dan Anik, salah seorang pelaku seni <i>emprak</i> dan kebetulan penyanyi langgam di Jepara dalam kendaraan	Suasana dialog dan musik yang distel dalam mobil
JEDA			
Babak II (Situasi zaman yang tidak berpihak)	6	Dialog antara Bagus dengan temannya di sebuah warung yang membahas dangdut dan pertunjukannya, diselingi dengan penjual yang menyajikan minuman-minuman instan di warungnya.	Musik dangdut dari ponsel
JEDA			
Babak III (Kehidupan Supar sebagai pelaku seni <i>emprak</i>)	7	Supar sebagai seorang pengusaha sukses dan kesibukannya di bidang jual beli dan distributor kayu glondongan di Plajan	Suara <i>azan</i> dan dialog Supar dengan <i>klien</i> dan para pembantunya
	8	Sosok Supar yang juga menyediakan jasa persewaan instrumen gamelan, kendang jaipong, dan wayang kulit	
JEDA			

Babak IV (Konteks penggunaan dalam tradisi nadzar)	9	Situasi pemberian <i>panjer</i> atau uang pangkal sebelum pementasan berlangsung	Dialog antara Supar dengan pemberi <i>panjer</i>
JEDA			
Babak V (Posisi Bagus dalam dua dunia)	10	Situasi latihan band kelompok yang digawangi oleh Bagus dan kawan-kawannya di Plajan	Musik yang dimainkan dalam latihan
JEDA			
Babak VI (Pementasan dalam konteks nadzar)	11	Kelengkapan <i>sajen</i> yang ada dalam pementasan <i>emprak</i> dalam konteks <i>nadzar</i>	
	12	Suasana hening para pemain dan penonton sebagai wujud permohonan agar <i>nadzar</i> yang mempunyai hajat terkabul dan pertunjukan berjalan dengan lancar	
Ending	13	Pertunjukan <i>emprak</i> yang ditampilkan dalam konteks <i>nadzar</i> di Desa Bondho, Bangsri, Jepara	
	14	Suasana penonton yang sepi dalam keramaian	Pementasan <i>emprak</i>
	15	Canda tawa dan keriuhan penonton yang merespon pertunjukan	

Tabel 1. Editorial Rundown yang digunakan sebagai panduan proses pembuatan *feature* dokumenter (Tabel oleh penulis)

Langkah berikutnya adalah pembuatan *editing draft*. *Editing draft* merupakan sebuah tahap awal proyek *editing* film. *Editing draft* dilakukan sebagai upaya awal mengimplementasikan naskah produksi, yang akan menunjukkan bentuk, alur, gambar terpilih, dan susunan rangkaian gambar, selain itu juga imajinasi suasana auditif yang akan melingkupi perjalanan gambar dalam film. Setelah pembuatan *editing draft*, kemudian penulis bersama tim melakukan proses *mixing audio visual* atau mengemas gambar-gambar yang telah dipilih dalam rangkaian *frame*. Pengemasan ini membutuhkan kejelian dan kehati-hatian, karena data gambar yang didapatkan tidak semuanya dilakukan secara berurutan. Oleh karena itu, perlu melihat *editorial rundown* dalam melakukan proses ini. Setelah semua data gambar dan audio dirangkai, baru kemudian dilakukan *finishing editing*, yakni proses mengkonstruksi gambar-gambar tersebut menjadi bercerita. Penambahan narasi-narasi tulis untuk

memperjelas gambar, pencahayaan yang kurang maksimal, dan transisi-transisi antar~~frame~~ yang juga diperhalus, sehingga menghasilkan produk yang maksimal.

Produksi *feature* dokumenter ini diambil secara nyata berdasarkan atas realitas kehidupan Supar, Bagus serta kelompoknya dalam mengisahkan *emprake*. Diharapkan masyarakat luas dapat melihat perjuangan besar yang dilakukan oleh orang-orang tersebut. Produk *feature* dokumenter ini sebenarnya mengajak masyarakat untuk dapat terlibat dalam memaknai kembali kehadiran seni tradisi di tengah kehidupan. *Emprake*, merupakan salah satu contoh dari kesenian tradisi yang mengalami nasib yang memprihatinkan, namun pada kenyataannya, kesenian ini justru masih bertahan hidup sampai sekarang. Hal ini disebabkan keberadaan tokoh-tokoh yang secara tulus mengabdikan hidupnya bagi kehidupan seni tradisi yang mereka miliki. Supar dan rekan-rekannya tidak mengharapkan pujian namun mereka sangat bahagia apabila *emprake* mampu beralih generasi dengan baik dan tetap hidup sebagai sebuah kesenian yang merepresentasikan wajah Jepara.

Pada dasarnya kupasan yang dilakukan dalam *feature* dokumenter ini, dalam kajian etnomusikologi masih berpijak pada tataran awal. Dengan kata lain, pembuatan produk diseminasi ini masih merupakan awalan dari proses pengembangan seni pertunjukan langka sebagaimana dalam kasus seni *emprake* di Jepara. Sebagai sebuah proses, tentunya penting untuk ditindaklanjuti dengan melakukan pembenahan-pembenahan pada model yang terbentuk ini, untuk mewujudkan melalui proses implementasi konsep model ini agar dapat diterapkan sebagai model pengembangan secara lebih luas.

Identifikasi awal yang diperoleh dalam penelusuran dan pembuatan film ini sebenarnya baru mengupas permasalahan-permasalahan umum yang dihadapi kesenian tradisional yang berbasis pada seni rakyat, yakni kemandegan regenerasi dan perlawanan terhadap budaya pop yang berkembang di masa kini. Hal inilah tentunya yang perlu mendapatkan penanganan lebih lanjut dari berbagai pihak untuk dapat ikut serta memikirkan dan mempertimbangkan nasib kesenian tradisional yang berbasis kerakyatan, karena ditengarai kesenian inilah yang sebenarnya merepresentasikan kebudayaan lokalitas.

Melalui *feature* dokumenter sebagai produk diseminasi audio visual yang telah dikerjakan penulis ini, setidaknya dapat menjadi model untuk dapat mengembangkan seni tradisional secara lebih luas. Tahapan awal yang harus dilakukan adalah memetakan atau mengidentifikasi permasalahan sebagaimana dilakukan dalam film ini. Aktivitas-aktivitas yang bermuara pada realitas kongkret dari para pelaku kesenian tradisi inilah sebenarnya yang dapat menggugah peran serta berbagai pihak untuk dapat membantu pengembangan kesenian secara umum. Aktivitas para pelaku yang dapat dikatakan jatuh bangun untuk dapat mempertahankan denyut nadi kehidupan kesenian di tengah derasnya arus budaya pop ini, tentunya dapat menjadi model bagi para pelaku kesenian lainnya agar dapat tetap kreatif dan aktif dalam mempertahankan kesenian tradisi rakyat yang dimiliki.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan ini telah menghasilkan bentuk (model) pendekatan baru dalam pembuatan diseminasi tentang seni pertunjukan rakyat. Diseminasi yang dimaksud adalah proses penyebarluasan melalui media audio visual dalam bentuk *feature* dokumenter dengan perspektif etnografi visual. Dengan mengedepankan realitas masa kini dari sebuah seni pertunjukan, *feature* ini mencoba untuk sedikit banyak meminimalisir bentuk wawancara yang muncul dalam *frame* di produk yang dibuat. Hal ini dimaksudkan untuk menghadirkan realitas di balik realitas sebenarnya yang ada dan dialami oleh para pelaku seni dalam keseharian hidupnya. Dengan kata lain, pendekatan *feature* ini dimaksudkan untuk menggali hubungan aktivitas keseharian dengan kondisi geokultural wilayah lewat bentuk perekaman audio visual yang taktis. Bentuk perekaman film seperti ini deskripsi masa lampau tidak lagi menjadi sebuah temuan yang diyakini menjadi jawaban dari keberadaan permasalahan yang disajikan. Realitas tidak lagi berwujud satu, akan tetapi mereka memiliki realitas pendamping yang saling menyokong atau mendukung keberadaan komunitas dalam segala dinamikanya.

Pendekatan pembuatan *feature* dokumenter seperti ini diharapkan menjadi sebuah pengembangan model diseminasi audio visual seni pertunjukan yang diyakini dapat membawa pula kepada pengembangan kesenian itu sendiri. Hal ini dikarenakan dengan mengetahui rangkaian aktivitas keseharian yang dapat direkam dalam kemasan produk diseminasi yang berbasis pada realitas keseharian, maka para pengamat atau penikmat kesenian yang menyaksikan film ini akan dapat merasakan dan berpikir untuk dapat mengisi celah-celah kekurangan yang muncul dari pemaparan realitas para pelaku dalam mempertahankan kesenian rakyat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Biro Pusat Statistik Kabupaten Jepara, 2013a. *Kabupaten Jepara Dalam Angka*. Jepara: Biro Pusat Statistik
- Biro Pusat Statistik Kabupaten Jepara, 2013b. *Pakis Aji Dalam Angka*. Jepara: Biro Pusat Statistik
- Borg, R. Walter dan Gall, Meredith. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Longman Fifth Edition
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press
- <http://id.wikipedia.org/kabupatenjepara>
- Irsyad, Rhona H. 2013. "Perkembangan Bentuk Pertunjukan Kesenian Emprak Kelompok Sido Lancar, Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara" [Skripsi], Surakarta: Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta

- Manggala, Bondan Aji. 2011. "Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Kehidupan Orang-Orang Kuna/Suker Jepara dalam Kesenian Kentrung). [Laporan Penelitian Hibah Kompetisi], Institut Seni Indonesia Surakarta
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutopo, Hb. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Metodologi untuk Ilmu Sosial dan Budaya*. Departemen P dan K Universitas Sebelas Maret
- Tim Peneliti Etnomusikologi. 2013. "Diseminasi Audio Visual sebagai Model Pengembangan Seni Emprak Jepara" [Booklet Pelengkap Hasil Penelitian Hibah Bersaing], Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Wrahatnala, B. 2013. "Diseminasi Audio Visual sebagai Model Pengembangan Seni Rakyat Emprak di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara". [Laporan Penelitian Hibah Bersaing], Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

LAPORAN PENGGUNAAN DANA

Dana penelitian tahun kedua yang diterima sebesar Rp 31.000.000,00	
Tahap pertama 70% sebesar	Rp 21.700.000,00
Pajak 2% sebesar	Rp 434.000,00
Tahap kedua menerima 30%	Rp 9.000.000,00

Jumlah dana yang digunakan Rp 29.575.500,00

Rekapitulasi Penggunaan Dana Peneitian

Judul	: DISEMINASI AUDIO VISUAL SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN SENI PERTUNJUKAN RAKYAT EMPRAK DI DESA PLAJan, KECAMATAN PAKIS AJI, KABUPATEN JEPARA
Skema Hibah	: Penelitian Hibah Bersaing
Peneliti / Pelaksana	
Nama Ketua	: BONDET WRAHATNALA S.Sos., M.Sn.
Perguruan Tinggi	: Institut Seni Indonesia Surakarta
NIDN	: 0002127904
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun
Dana Tahun Berjalan	: Rp 50.000.000,00
Dana Mulai Diterima Tanggal	: 2014-05-06

Rincian Penggunaan

1. HONOR OUTPUT KEGIATAN				
Item Honor	Volume	Satuan	Honor/Jam (Rp)	Total (Rp)
1. Gaji Ketua Peneliti	250.00	Jam/minggu	10.000	2.500.000
2. Gaji Anggota Peneliti 1	200.00	Jam/minggu	10.000	2.000.000
3. Gaji Anggota Peneliti 2	200.00	Jam/minggu	10.000	2.000.000
4. Gaji Teknisi Penelitian 1	50.00	Jam/minggu	7.500	375.000
5. Gaji Teknisi Penelitian 2	50.00	Jam/minggu	7.500	375.000
6. Gaji Asisten Peneliti	100.00	Jam/minggu	8.000	800.000
7. Honor ketua peneliti	100.00	jam/minggu	20.000	2.000.000
8. Honor anggota peneliti 1	100.00	jam/minggu	15.000	1.500.000
9. Honor anggota peneliti 2	100.00	Jam/minggu	10.000	1.000.000
10. Honor asisten peneliti	50.00	Jam/minggu	10.000	500.000
11. Honor pembantu penelitian	50.00	Jam/minggu	7.500	375.000

12. Honor pembantu peneliti 2	50.00	Jam/minggu	7.500	375.000
Sub Total (Rp)			13.800.000,00	
2. BELANJA BAHAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Biaya Fotokopi referensi	1.00	paket	200.000	200.000
2. External Memory Card 8 Gb	1.00	Buah	60.000	60.000
3. Bolam halogen 300 watt	1.00	Buah	23.000	23.000
4. Bolam halogen 500 watt	1.00	buah	37.500	37.500
5. Kaset Panasonic Mini DV	5.00	buah	20.000	100.000
6. Baterai alkaline seri AAA	3.00	pack	10.000	30.000
7. Baterai alkaline seri AA	1.00	pack	17.500	17.500
8. Penggandaan Sinopsis Film	1.00	paket	100.000	100.000
9. Penggandaan Sinopsis Film	1.00	paket	100.000	100.000
10. Penggandaan Sinopsis Film	1.00	paket	100.000	100.000
11. Penggandaan Sinopsis Film	1.00	paket	100.000	100.000
12. Penggandaan Laporan Kemajuan	1.00	paket	20.000	20.000
13. Biaya pendokumentasian seminar	1.00	paket	50.000	50.000
14. Biaya penggandaan materi rapat	1.00	paket	50.000	50.000
15. Layout, cetak dan kemasan booklet	1.00	paket	1.250.000	1.250.000
16. Fotokopi dan penjilidan laporan	1.00	paket	150.000	150.000
Sub Total (Rp)			2.388.000,00	
3. BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA				
Item Barang	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Biaya Konsumsi Rapat Koordinasi 1	3.00	orang	15.000	45.000
2. Biaya Konsumsi Rapat Koordinasi 2	5.00	orang	12.500	62.500
3. Sewa kamera DSLR 600D selama 3 hari	3.00	buah	150.000	450.000
4. Sewa kamera Sony PD selama 3 hari	3.00	hari/buah	200.000	600.000

5. Sewa microphone boom merek Kenwood selama 3 hari	3.00	hari/buah	50.000	150.000
6. Sewa handrecord merk Sony	3.00	hari/buah	50.000	150.000
7. Sewa lensa fixed 50mm	3.00	hari/buah	175.000	525.000
8. Sewa tripod	3.00	hari/buah	150.000	450.000
9. Sewa lampu CYC (halogen)	6.00	hari/buah	25.000	150.000
10. Sewa LCD Projector	1.00	buah	100.000	100.000
11. Sewa screenplay	1.00	buah	100.000	100.000
12. Perawatan microphone	2.00	buah	100.000	200.000
13. Konsumsi pemutaran film di Jenara	25.00	orang	10.000	250.000
14. Konsumsi pemutaran film	1.00	paket	300.000	300.000
15. Sewa screenplay	1.00	buah	100.000	100.000
16. Biaya perawatan microphone	2.00	buah	100.000	200.000
17. Sewa boom microphone	1.00	buah	50.000	50.000
18. Sewa LCD Projector	1.00	buah	100.000	100.000
19. Sewa lampu halogen	2.00	buah	25.000	50.000
20. Sewa kamera DSLR 600D	1.00	buah	150.000	150.000
21. Biaya operasional seminar lokal	1.00	paket	930.000	930.000
22. Sewa kamera DSLR 600D	1.00	buah	150.000	150.000
23. Sewa kamera Sony PD	1.00	buah	200.000	200.000
24. Sewa microphone boom merek Kenwood	1.00	buah	50.000	50.000
25. Sewa handrecord merk Sony	1.00	buah	50.000	50.000
26. Sewa lensa fixed 50mm	1.00	buah	175.000	175.000
27. Sewa tripod	1.00	buah	150.000	150.000
28. Sewa LCD Projector	1.00	buah	100.000	100.000
29. Sewa screenplay	1.00	buah	100.000	100.000

30. Perawatan microphone	2.00	buah	100.000	200.000
31. Biaya konsumsi pemutaran film	1.00	paket	300.000	300.000
32. Konsumsi pemutaran film	1.00	paket	300.000	300.000
33. Sewa screenplay	1.00	paket	100.000	100.000
34. sewa LCD projector	1.00	buah	100.000	100.000
35. Perawatan peralatan editing	5.00	hari	350.000	1.750.000
36. Biaya penginapan di Jogjakarta	1.00	kamar/hari	350.000	350.000
37. Konsumsi rapat perumusan	5.00	orang	20.000	100.000
38. Konsumsi rapat perumusan hasil penelitian	5.00	orang	20.000	100.000
39. Penginapan untuk 1 hari	1.00	kamar/hari	300.000	300.000
40. Konsumsi perjalanan	2.00	kali	75.000	150.000
41. Konsumsi rapat penyusunan laporan	5.00	orang	20.000	100.000
42. konsumsi tambahan berupa snack	5.00	orang	10.000	50.000
Sub Total (Rp)				9.987.500,00
4. BIAYA PERJALANAN LAINNYA				
Item Barang	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Sewa Mobil untuk kegiatan pemutaran film di Jepara	3.00	hari	400.000	1.200.000
2. BBM perjalanan	1.00	paket	200.000	200.000
3. Transport Lokal untuk tim penelitian	12.00	orang/hari	50.000	600.000
4. Transport lokal peneliti	4.00	orang/hari	50.000	200.000
5. Transport lokal peneliti	4.00	orang/hari	50.000	200.000
6. Transport lokal peneliti	4.00	orang/hari	50.000	200.000
7. BBM perjalanan	1.00	paket	200.000	200.000
8. Biaya transport lokal untuk 2 orang tim peneliti	2.00	orang/hari	100.000	200.000
9. Transport peneliti selama 2 hari	3.00	orang/hari	200.000	600.000

10. Sewa kendaraan roda 4 selama 2 hari	2.00	hari/buah	400.000	800.000
11. Pembelian BBM selama 2 hari	1.00	paket	400.000	400.000
Sub Total (Rp)				4.800.000,00
Total Pengeluaran Dalam Satu Tahun (Rp)				30.975.500,00

Surakarta, 30-10 2014

Mengetahui,

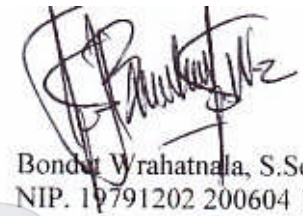
Ketua,

Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian
Kepada Masyarakat dan Pengembangan
Pendidikan



[Signature]

Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum.
NIP. 19681012 199502 1 001



[Signature]

Bondat Wrahatnala, S.Sos., M.Sn.
NIP. 19791202 200604 1 001

